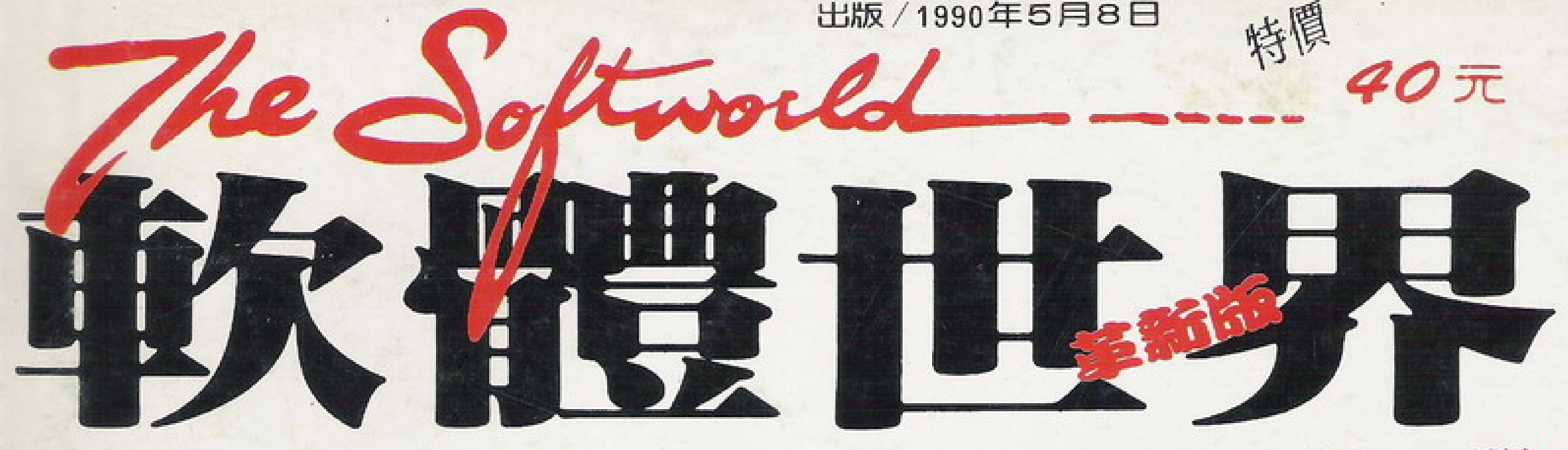


全國唯一PC休閒軟體專業雜誌 5月號 第14期

蘿塞拉的冒險完結篇

英雄傳奇Ⅰ攻略

水滸傳修改大全(一)

伊蘇國重享太平

特報

軟體世界速件緊急快報

眞理是永無止境的追尋

挾雷霆創世紀再現江湖

腦力與反應的結合

領您到驚艷不斷的天府之國—四川省



四川省

（女子寮篇）

腦力與反應力的激盪　引領你到驚艷不斷的天府之國

益智遊戲在國內一直受到廣大的玩家所喜愛。一般而言，它並沒有動作遊戲華麗幻變的畫面；也沒有RPG中引人入勝的劇情；更無需文字冒險所強調的英文基礎，益智遊戲之所以令人著迷、一玩再玩，在於它藉著簡單的規則和操作方法，透過玩者本能或直覺的思考方式，重複地達成一個不變的目的，當然躋身高分排行榜是令人沉迷的主要動力。

四川省正具有這些優點，再加上以麻將牌為主要遊戲畫面，是它最具親和力的一個特點。

簡單的操作方法，任何人均能輕易上手，即使在卡入死局時，也可藉八卦輔助功能迎刃而解，當然受限於使用次數的關係，就看你個人技巧如何了！

十位美麗的主考官使過關畫面增色不少，還是東方女子較具親切感，不是嗎？

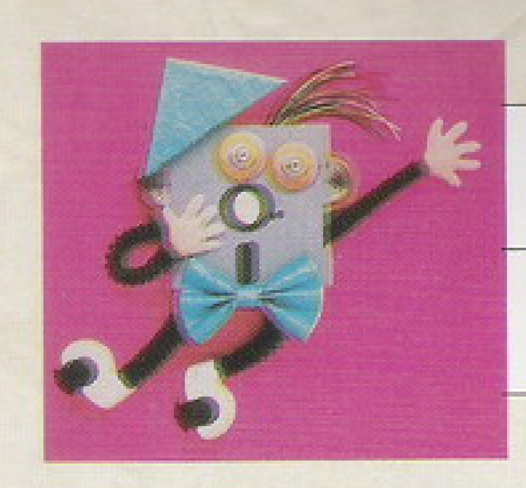
最新版的四川省將三種輔助功能清晰地列在畫面右側

使用第2種功能自動幫你找出三對符合規則的牌

第3種功能則不按規則由你任取同花的一對牌

兩付同花的牌，其連接線在兩個彎角之內可接上者，便可取出。

機　種：IBM PC XT/AT
記憶體：640K
顯　示：單色/EGA/VGA
操　作：鍵盤
類　別：智育
片　數：5片



CONTENTS

目錄 第14期 5月號



激流浪子

出擊飛龍

創世紀ⅤⅠ

代碼 冰人

武士傳說

魔界歷險

紗之器



/演出者

- 發 行 人／蔡美賢
- 策略規劃／黃發鎰
- 編輯顧問／謝明奇
- 總 編 輯／李初陽
- 文字主編／吳海境
- 文字編輯／魏哲
- 美術主編／陳揚隆
- 美術編輯／呂淑瑛、姚秀娟
- 文書處理／曾玉琴
- 文字支援／王美玲、林淑敏、黃啓楨、曾一正、柯志祥、黃永賢、謝政憲
- 美術支援／林殷熙、劉信良、陳金泰、牛振鳳、黃文鵬
- 中文打字／姜慧珍
- 特約作家／葉明璋、方慕悅、魏宇明、溫松淋、吳謙諒
- 駐美特派員／亞佛列德
- 製　　版／聯仲彩色印刷製版股份有限公司
- 封面印刷／海竹印刷所
- 內頁印刷／國大事業文化有限公司
- 製　　本／信義製本所
- 發 行 所／軟體世界雜誌 高雄郵政28之34號信箱
- 登記證號／局版臺業字第3082號
- 出版公司／合聲文化事業有限公司

12期意見調查統計結果

軟體世界 讀者年齡分佈



艷陽、清溪、救生圈

繼藍天、碧海、風浪板後另一夏日輕鬆小品

機　種：IBM PC XT／AT
記憶體：512K
顯　示：單色／CGA／EGA／VGA
操　作：鍵盤／滑鼠
片　數：2片
類　別：動作

可樂河上正在舉辦一年一度的激流勇渡大賽，畢福和傑特兄弟兩亦不落人後，結伴至可樂河邊，準備大展身手。

在洶湧湍急的可樂河中，參與者必須乘著游泳圈，順流而下，利用雙手的划動，改變前進方向。你以為這很容易嗎？其實不然，你不但要控制好方向，還得隨時閃躲沿途的障礙—— 河邊釣魚者的魚鉤，倒下的大樹、鱷魚、水蛇……，只要一不小心，就可能永遠葬身河底！

當然啦，主辦單位也不會如此殘忍，要你赤手空拳地應付這一連串的考驗。他們在河道中放置了許多飲料，你要儘量收集，在危急時只要將飲料罐丟出，即可化險為夷。

老實說，根據筆者多次嘗試的經驗發現，這真是個驚險刺激、令人手忙腳亂的好遊戲。它提供你和朋友一起競賽的樂趣（可別玩著玩著，就打起架來）；但如果自認為夠神勇，也可嘗試一人控制二個主角，會有意想不到的刺激喔！

畢福和傑特已迫不及待地準備大顯身手了。

加油！看誰比較厲害。

小心瀑布！別被沖昏頭。

鱷魚來啦！快溜吧！

激流浪子



機　種：IBM PC XT／AT
顯　示：單色／CGA／EGA
記憶體：512K
操　作：鍵盤／搖桿
片　數：3片
類　別：動作

由歐洲大型電玩移植而來，醉心於動作遊戲的朋友，在玩膩了現代槍砲武器之後，不妨試試這個使用傳統利刃和上乘輕功的遊戲。

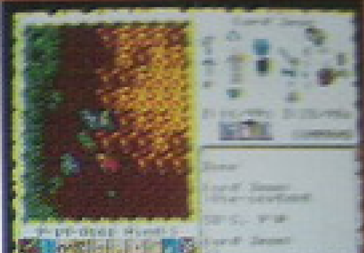
就由突擊降落蘇俄心臟一紅場開始，一路殺到冰天雪地的西伯利亞；深入蠻荒叢林中，面對毒箭、長矛的威脅，最後返回莫斯科與敵巢做一生死決戰！

在眾多關卡裡，你將面對各型的敵人和怪物，途中也有敵人敗亡後遺留下來的守護衛星以助你一臂之力，以及增加生命力的物品。在守護衛星和生命力物品的搭配下，你是否能找出增加人數的秘訣呢？相信聰明的你，必能針對種種難關，把握其中破綻，給予敵人迎頭痛擊！

創世紀6



◀令人意外地，魔怪竟在此地建立了村落，牠們到底是何居心呢？世界的前途又將如何？

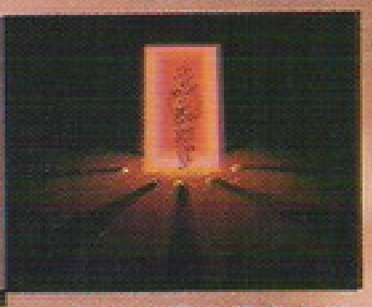








光看餐桌上的擺設如此齊全，可以想像得到Origin 公司在設計這個遊戲時，一定下了很大的努力和心血。▼

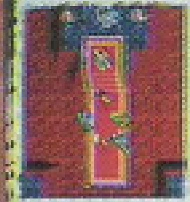




▲連槓桿原理這種基礎科學也能在遊戲中看見，經過六代的洗禮，似乎越來越文明了。





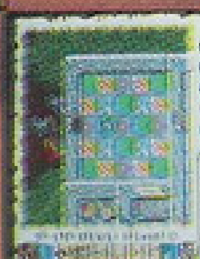






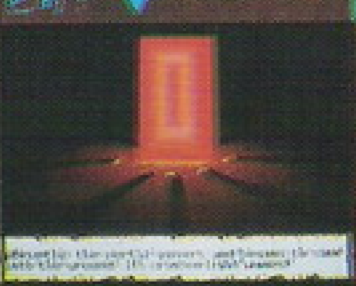


▲自己選擇自己的命運，你的前途是否光明，就看你的心性而定了。









▲華麗的施法場面，不僅好看而且實用呢！趕快努力修習魔法吧！



▲來吧！跟我來吧！你的命運即將展開高潮。來吧！安靜地跟我來吧！







Ultima VI
The False Prophet

來自Lord British的召喚

重返不列顛尼亞大陸體驗眞實的
RPG冒險生涯再造創世紀高潮



機　種：IBM PC XT/AT
記憶體：640K
操　作：鍵盤／搖桿
類　別：角色扮演
片　數：7片

美國Origin公司RPG經典鉅著Ultima VI已經隆重上市！

由於此浩大的工程仍有些許瑕疵，軟體世界將向Origin公司更換最新版本，務使各位軟體世界產品的愛用者無需擔憂版本中錯亂及言語的困擾，安心享用這道精美大餐！

在此特別呼籲消費者指明內附精美彩色地圖及原文密碼手冊的軟體世界產品，以免誤購坊間經由其他途徑取得的舊版本遊戲。請大家支持國內唯一合法PC休閒軟體代理公司—軟體世界全力推薦的軟體！

特色：

●支援Ad Lib聲霸卡、MT-32，背景音樂（BGM）支支動人，尤為了十二首可自行挑選放置的BGM，就值得你買一套回家細細聆聽！

●200種物品等著你一一發掘，幾乎只要你看得見摸得著，都有其實際用途。

●包括新增部份約有100種法術，這次不必要勞煩你自行組合藥材，藉魔的語言可藉魔法書施行法術！

●所有畫面以上方俯瞰的視圖表現，人物造型精美，尤其每個人民都擁有自己的肖像，不再讓你有搞不清楚誰是誰的困惑。

●首創新對話模式，可指定談話中的關鍵字以不同顏色顯示，擔心太難的英文再也不會看不懂頭緒。

●戰鬥場面增設擬眞人工智慧模式，進行指揮或指示戰術皆隨意可行。

●加入更多眞實因素，例如負重量的限制，人民的善忘程度，各行各業作息時間也略有不同……。

●到底你將面臨甚麼樣的遭遇，前途是吉是凶呢？敬請期待Ultima VI—虛偽先知，軟體世界全力推出！

CODE-NAME:

ICEMAN™

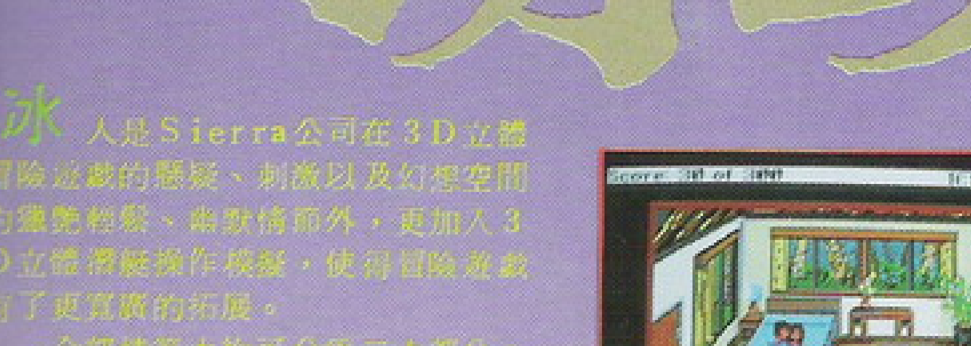
美國大使被綁架了！你，美國海軍情報署最優秀的情報員，奉令駕駛美軍最先進的黑鷹號潛艇，於三十天內穿越北極洋至地中海南岸突尼西亞，與ＣＩＡ女特務執行拯救大使的極機密任務：————————————————





你將成為：
拯救人質的英雄
亦或是挑起美蘇大戰的禍端！

代碼：



冰人是Sierra公司在3D立體冒險遊戲的懸疑、刺激以及幻想空間的獵艷輕鬆、幽默情節外，更加入3D立體潛艇操作模擬，使得冒險遊戲有了更寬廣的拓展。

全部情節大約可分為三大部分：

大溪地獵艷行動：這是Sierra公司特別為你安排的獵艷假期，情節可媲美幻想空間，可別辜負大好時光喲！

潛艇駕駛模擬：模擬方式完全根據真實的潛艇駕駛方式，你必須依照艇長的指示，一個口令一個動作的執行。在這方面你就可感受到緊張的氣氛。不過不用擔心受制於艇長，當艇長受傷時你就可以隨心所欲的操作了！

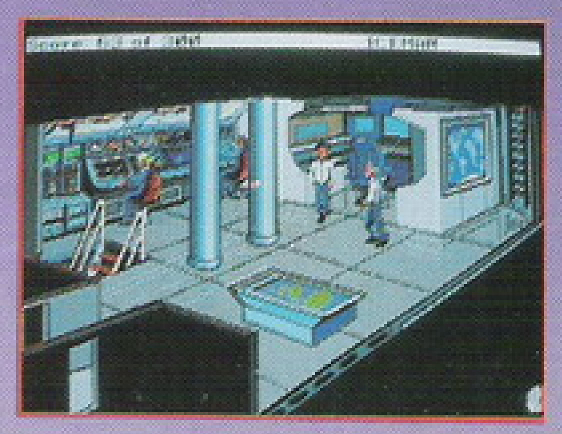
第三部分則是拯救行動，到時就到驗收你的智慧成果了！

在音效上完全支援魔奇音效卡，在音樂方面更有配合劇情的音樂：大溪地的輕快節奏、冒險行動時的懸疑音樂以及勁爆音樂……相信絕對令你百分之百的深入劇情，尤其是用MT－32的話……！

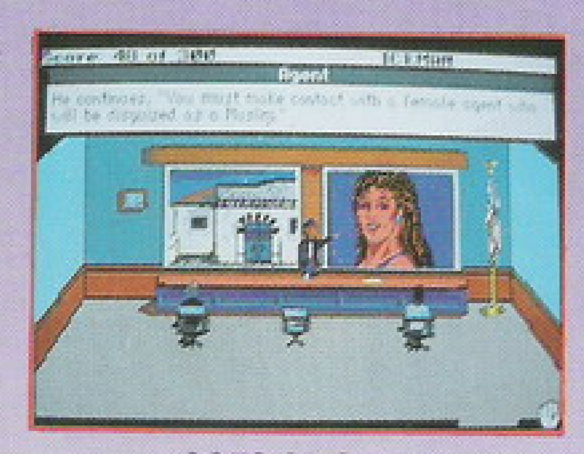
全新的觀念，一套遊戲多種享受，是一種值得珍藏的佳作。



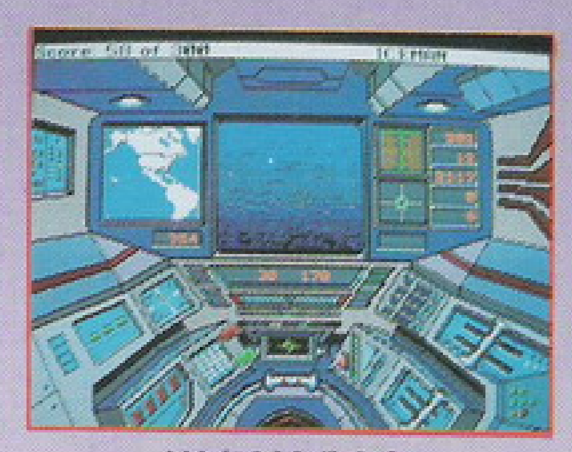
激情時刻



黑鷹號潛艇主艙



任務簡報



潛艇控制室

機種：IBM PC XT/AT

記憶體：512K

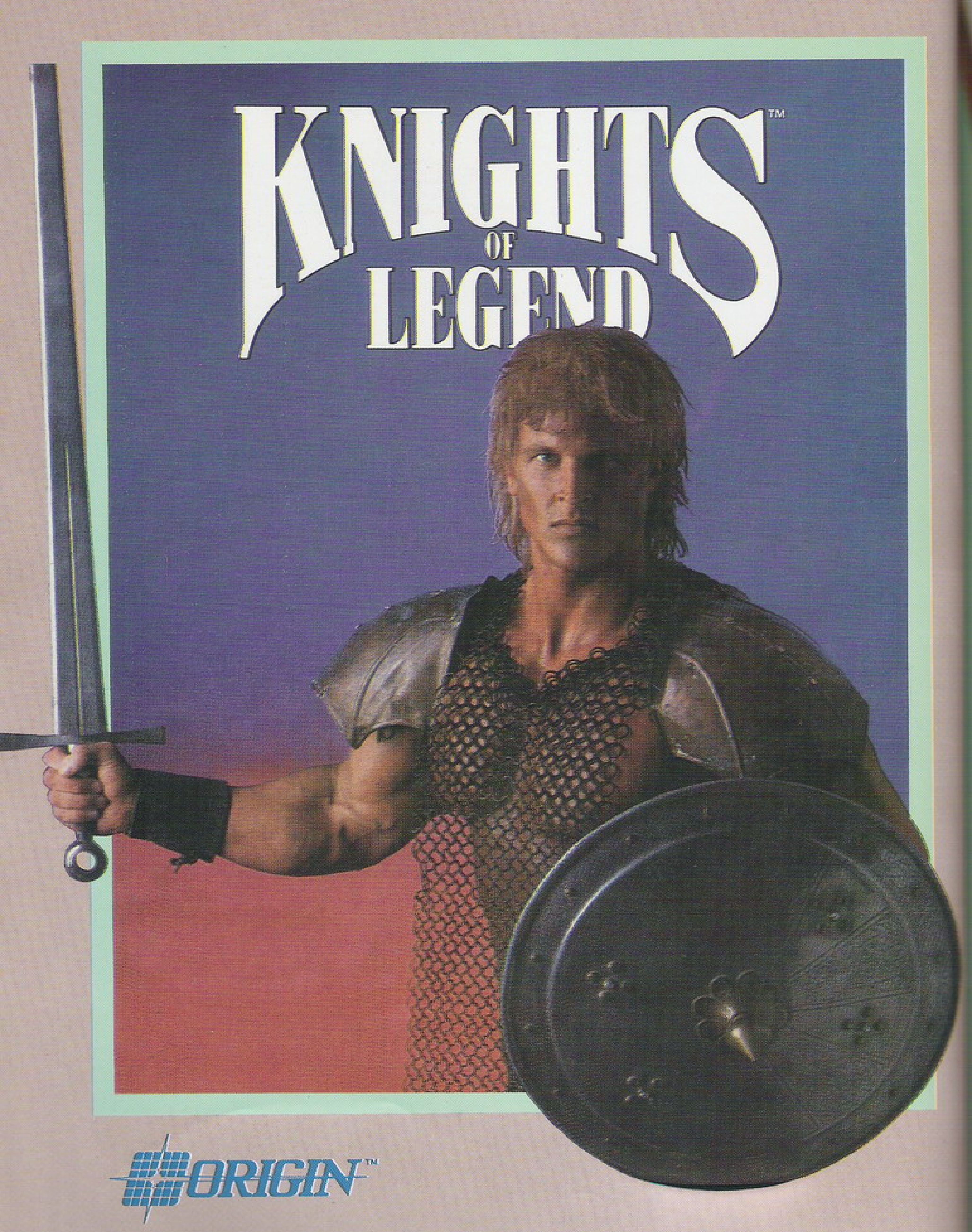
顯示：單色/CGA/EGA

操作：鍵盤/滑鼠/搖桿　類別：冒險＋模擬

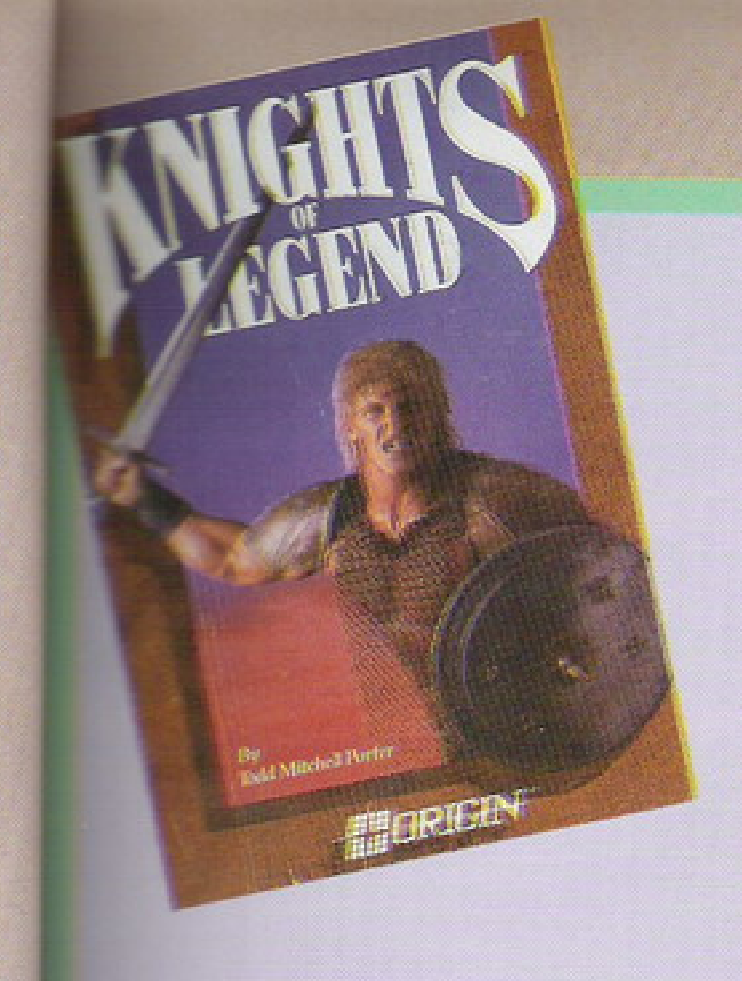


五角大厦

獵艷行動開始



你想成爲傳説中的英雄嗎？



武士傳說

武士傳說是今年Origin公司除了創世紀第六代（ULTIMA VI）另一代表作。這是一個創新風格的角色扮演遊戲。不論是遊戲進行方式、戰鬥規則都有它自己的特色。

首先，一般角色扮演遊戲表示隊伍特質的方法，大多只是一個名字和一堆屬性數字。最多再加個大頭照就很了不起了。但**武士傳說**除了屬性表示外，你還可以看到隊員的個人照，甚至「全隊福」。而且人物圖形會因裝備不同而改變。使你的隊員不再是一堆數字，而是一個活生生的人。

武士傳說的戰鬥設定可以說是同類遊戲中最詳細的，它將攻擊與防禦變成十數種招式，包括橫掃、刺擊、砍劈或側身、低頭、閃躲等。你可以見招拆招，增加戰鬥的趣味性。而且戰鬥還加上許多真實的情況。例如一個穿著厚重盔甲使重武器的隊員可能不到幾回合就氣喘如牛，需要休息一下，不然可能會不支倒地。而穿著輕盔甲的隊員身輕如燕，不但不易疲勞，且閃躲靈活，不易被敵人擊中。但是萬一不幸被擊中，可能就出局了。此外，受傷也會影響體力。若隊員掛彩流血，會很容易疲勞，不時需要休息。若失血過多，也可能會昏倒在地。**武士傳說**的戰鬥規則可能對初學者比較麻煩，若熟悉之後，一定可以得到比別的遊戲更多的樂趣。

關於武器和護甲，城中的鐵匠除了賣這些有關裝備外，還提供訂作裝備的功能。你可拿野外拾得的鐵碇請鐵匠造一把以自己名字命名的劍、或是個人盔甲，滿足一下虛榮心。

武士傳說的操作系統以圖形指命方式為主，這可以使你在任何狀況下對所能選擇的選項一目了然。此外，雖然顯示模式只支援到 EGA 16 色，但由畫面看來，繪圖者充分掌握了 EGA 特色，使整體達到了 VGA 的精緻度，是頗值得稱道的一點。

最後要提的是它的親和性。在創造人物時，你可為每一名隊員選擇造型，若不滿意遊戲所提供的造型，還可以利用人物造型編修功能自行設計。而它的法術系統也很特殊，你可以自己根據不同需要調配出不同威力、效用和施加對象的法術，甚至可以給它一個名字以資區別。

總之，**武士傳說**是一個可以讓玩家換換口味，嘗試新風格的角色扮演遊戲，喜好 RPG 的朋友千萬不可放過這個嶄新力作。

機　種：IBM PC XT/AT
記憶體：384K
顯　示：單色／CGA／EGA
操　作：鍵盤／滑鼠
片　數：6片
類　別：角色扮演



全隊福

個人特寫鏡頭

戰鬥情形

進入商店的情形

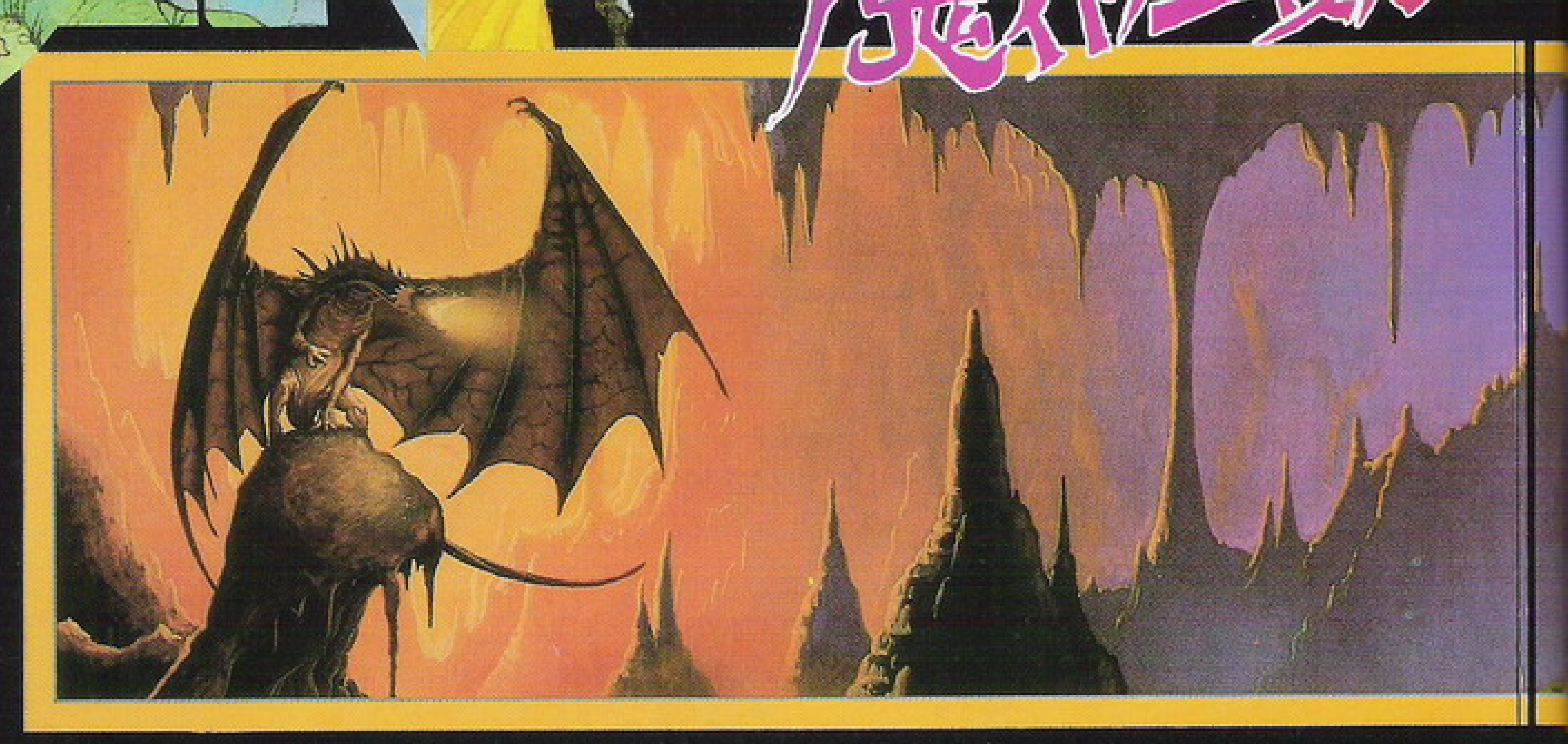
野外冒險

人物圖形編修程式可以讓你自己創造喜歡的圖形

SIERRA公司發行

日本銷售量最佳的動作RPG遊戲

魔界歷險



魔界歷險是製作伊蘇國的 Falcom 公司之最新力作，經美國Sierra 公司代理發行。它不僅在日本造成轟動；在台灣的 Mega Drive 遊戲方面更是連續兩期高居榜首之位。

魔界歷險乍看之下或許會以為是單純的動作類型遊戲，但事實上，它卻是包含人物創造、提昇、對話、情報蒐集、解謎、施法以及組隊等各種 RPG 基本冒險題材的動作 RPG 遊戲。

特別值得介紹的是此遊戲的畫面流暢度，以及極佳的操作性。這可不是蓋人的！電腦版的魔界歷險絕對比得上 Mega Drive，不論是在色彩細緻度、畫面捲動、背影音樂以及操作方面都堪稱上乘之作。

本遊戲採橫軸捲動方式，而且將主人物放在畫面中央，對於習慣平面式的 RPG 玩家來說未嘗不是一項新的嚐試。

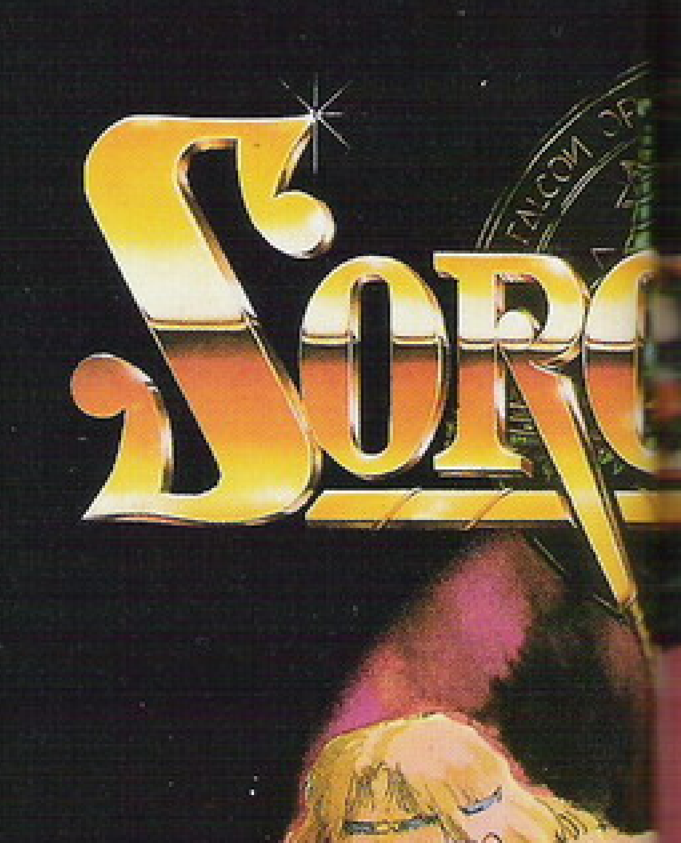
但是，本遊戲在硬體設備上只支



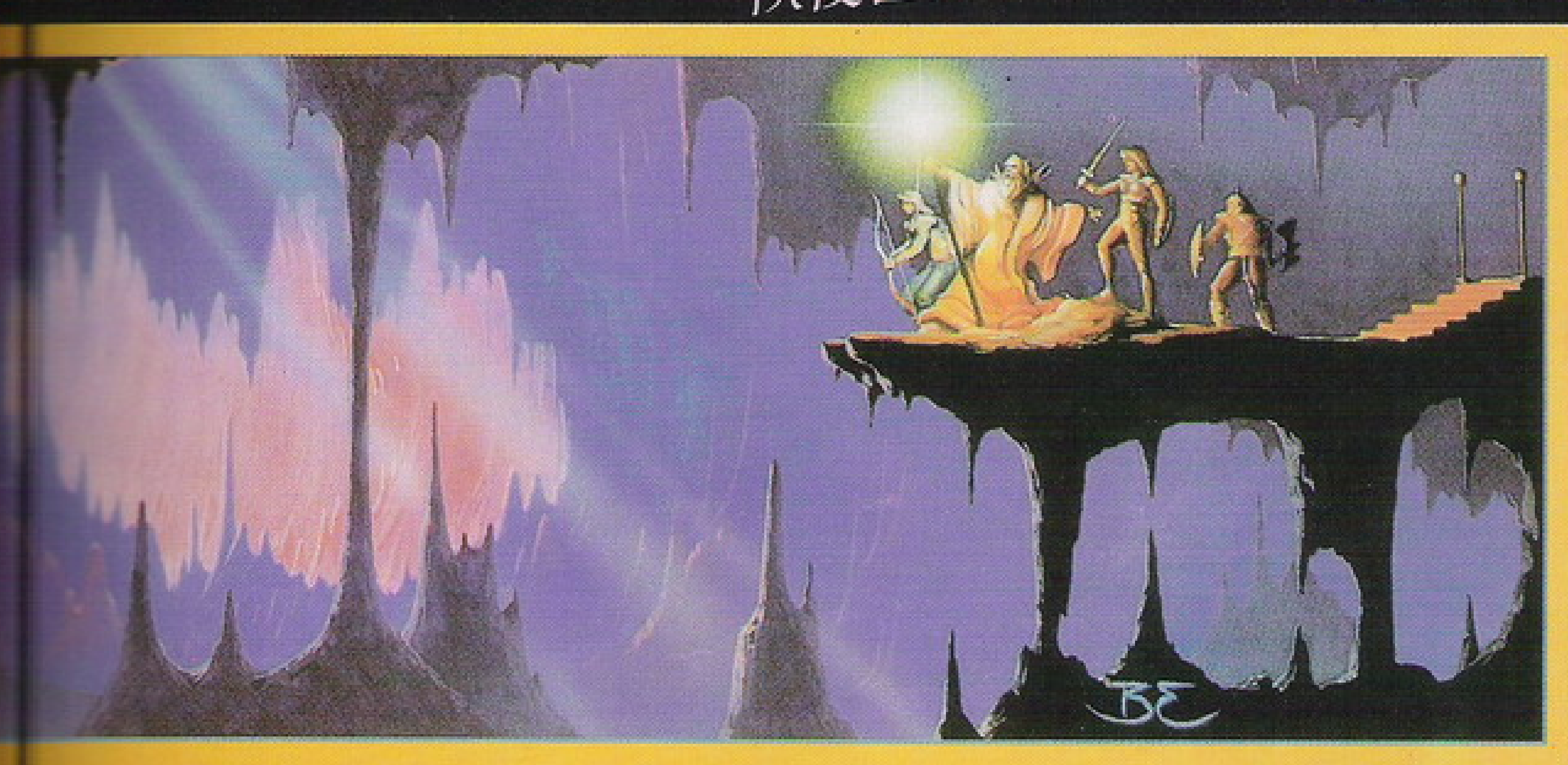
到城裏採購必需品。

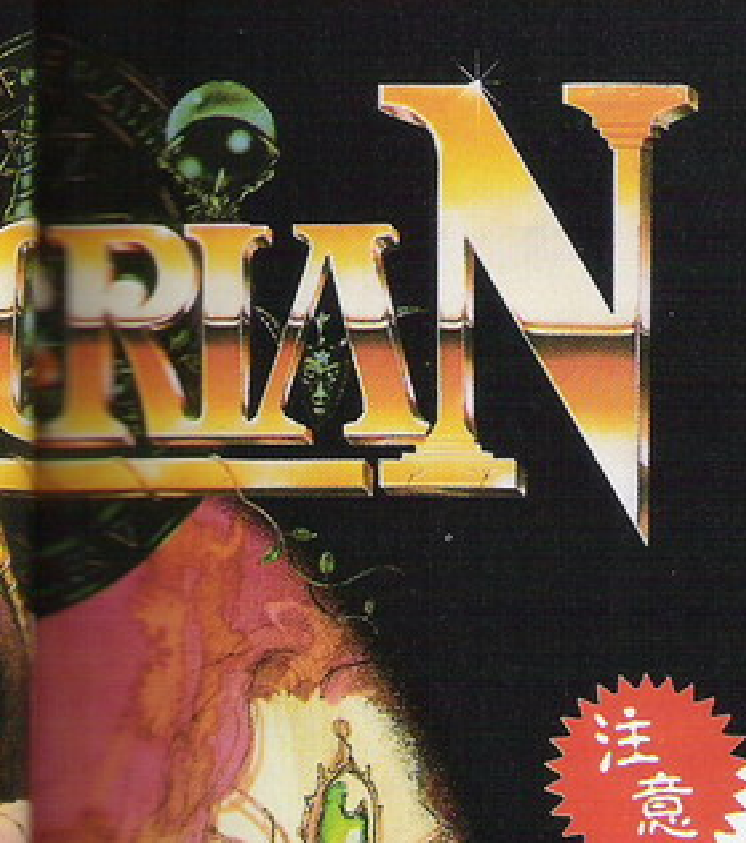


輕鬆一下，來首音樂吧！總共有59首任你選擇。



在無法追憶的遙遠過去，世界被魔法和暴力所支配。
撒旦領導下的妖魔鬼怪正企圖侵佔人類的王國，
上帝所賜予的樂土充滿著無數的危機。
你們，上帝使者的子孫們，必須一代傳一代的
肩負起拯救世界的神聖使命，利用你們世代相傳
的魔法及武器，深入魔界剷除妖魔，
恢復世界的和平！

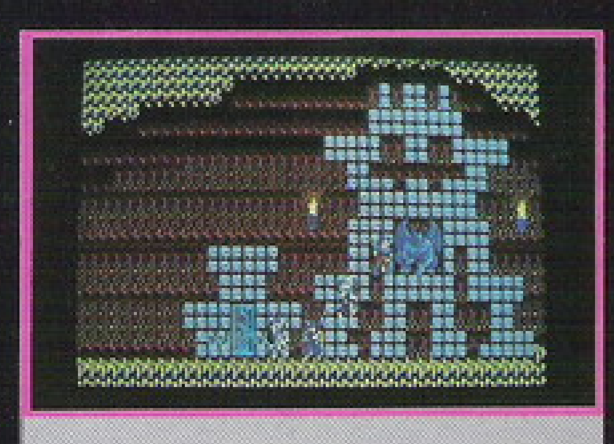




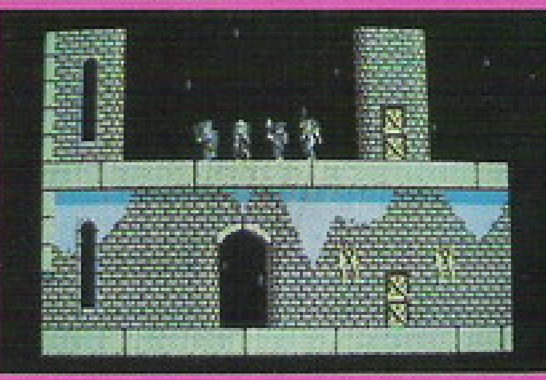
援 AT 級1.2MB 磁碟機及 EGA 以上之彩色螢幕。對於使用 XT 及單色螢幕的玩家可是一大憾事，也許該考慮換機以迎合彩色電腦的驅勢了吧！

電腦版的魔界歷險總共有十五個不同的任務等著你去完成，不僅比 Mega Drive 版足足多了五關，而且在劇情任務方面更是完全不同。

日本系列的遊戲一向十分注重視、聽效果，在劇情、操作方面更如行雲流水，喜愛 RPG 或動作遊戲的玩友們絕對不能錯過這一個極度轟動的動作 RPG—魔界歷險。



奇怪的雕像，跳上去看看



神祕的古堡，藏有什麼祕密呢？

注意

完全支援魔奇音效卡、MT--32

總共有59首悅耳動聽的音樂。

機種：IBM AT	顯示：EGA	片數：1.2MB 3片
記憶體：512K	操作：鍵盤／搖桿	類別：動作角色扮演

紗之器帶你進入偉大的公會時代。當時，人們根據自己的特殊技藝組成了強大的都市型態。其中首執牛耳的紡紗公會不但可以織出上好的布匹，他們的長老更編織出一部真理巨著一稱之為編典（Pattern）。

然而，這個世界陷入了前所未有的黑暗時代，編典中蘊含的神秘魔法引發秩序大亂，你 —— Bobbin Threadbare 面臨著善與惡的抉擇，你如何編織出自己未來的命運呢？

如夢似真，超越現實
生活所能到達的境界

Lucasfilm™ Presents
LOOM

贈送MT-32音效磁片一片

紗之器



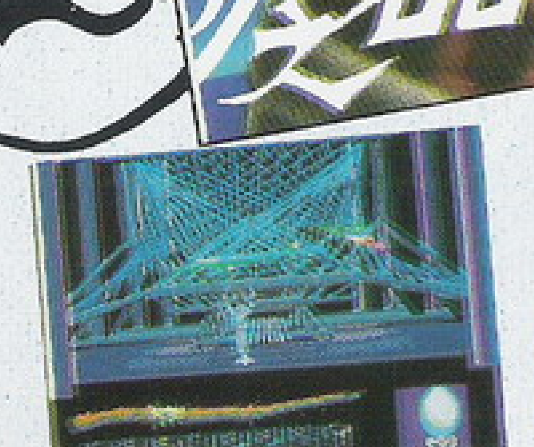
1. 光之精靈奉了上議院長老的命令前來召喚你，整個冒險情節由此展開…。紗之器的操作十分簡單，滑鼠、鍵盤、搖桿均可使用。



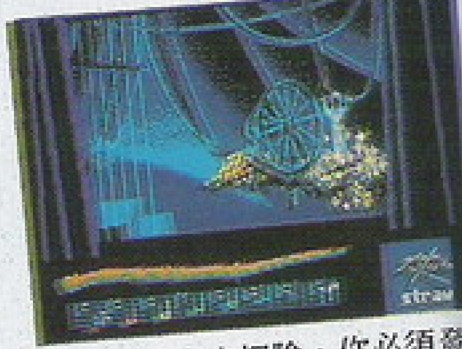
2. 整個遊戲過程不用再為英文傷腦筋了，因為你無需鍵入一字一句，當然啦！儲存遊戲進度是唯一例外。



3. 上議院的長老們正為你—Bobbin 的身世之謎爭論不休。紗之器提供了完整的訊息須示，整個劇情有如一部高潮迭起的魔法冒險電影。

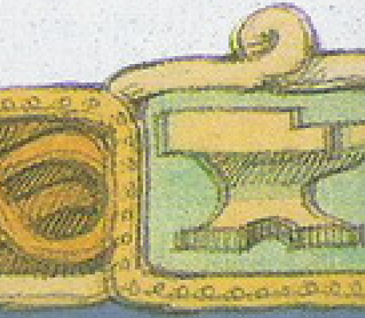


4. 長老們神秘地離去了，只留下一支紡紗棒——支揭開紗之器之謎的神奇魔棒。魔棒可以發出八個音階，是偵測和施用魔法的工具。開始時你只擁有 3 個音階的法力，隨著經驗累積可以施展的法力也會隨之增多。

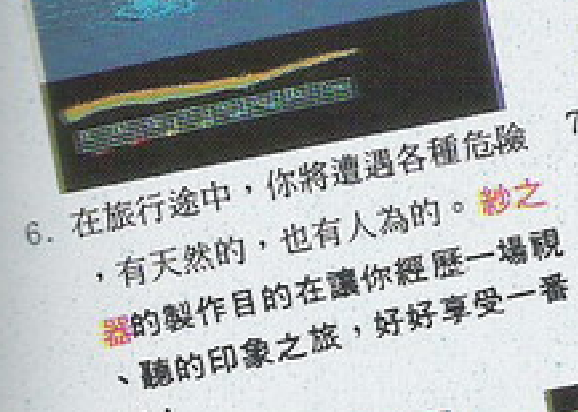


5. 到每個地方去探險，你必須發
所有的魔法來解開謎題。
例如：點草成金。將法術音階
錄下來，用鉛筆吧！因為每次
重新進入遊戲時，法術音階便
所改變。

機　種：IBM PC XT／AT
顯　示：單色／CGA／EGA／VGA
記憶體：512K



盧卡斯
公司年度鉅作，
切勿錯過！



6. 在旅行途中，你將遭遇各種危險，有天然的，也有人為的。紗之器的製作目的在讓你經歷一場視、聽的印象之旅，好好享受一番吧！



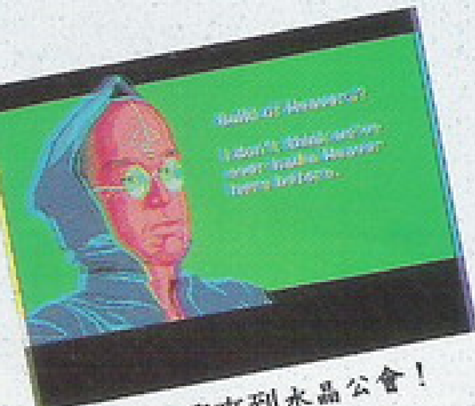
7. 你也會遇見許多有趣的人，如：女牧羊人，幫助她解決問題，也許她能助你一臂之力。



8. 這隻龍喜歡吃羔羊，你能否找到滿足牠胃口的法術？你最好找到！紗之器的畫面和色彩在精心設計下，美得有如化外仙境。



9. 遠赴他鄉尋訪其他的公會，也許可以幫你解開謎題。



10. 歡迎來到水晶公會！



11. 可別在這裡丟石頭哦！



12. 鐵鉆城堡—鐵匠公會的總部，他們可不喜歡見到你，不過你還是得去拜訪一下，握緊魔棒哦！



13. 睡在金子堆上的巨龍！稻草不是溫暖點兒嗎？



14. 鐵腕統治下的牧師公會。到達前先學會所有的法術吧！



15. 在夢幻般的景色下，紗之器帶你進入史詩之旅，為了解救同伴們你必須找出編織真理之紗的不二法門。

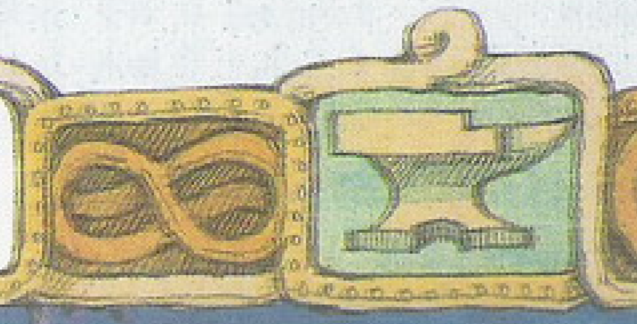


16. 小心！這個面目可憎的傢伙可能是你將遭遇的最大強敵！



17. 有個和你關係親密的人正飽受詛咒之苦。有點像柴可夫斯基的天鵝湖，不是嗎？事實上，這裡有著長達24分鐘不重覆的上好音樂。





操　作：鍵盤／搖桿／滑鼠
片　數：7片
類　別：立體冒險

雪國狄斯奈

SKI OR DIE

在揮汗如雨的炎夏裡，何不進入這個冰天雪地的銀色王國，讓沁心涼的雪花消暑一"夏"！

滑雪，一項令你感到陌生而又好奇的運動。你是否幻想過拿著雪杖、踏著雪橇、奔馳在一片銀白的世界裡。何不走進雪國狄斯奈，親身體驗雪地運動的快感。

雪國狄斯奈裡一共有五個雪場：你可以參加雪球大戰，和一群頑皮的小鬼，打雪仗；也可以參加驚險刺激的山頂降滑競賽，自海拔三千呎的高山頂上，沿著迂迴的雪道衝下山底的終線，沿途有斷崖、樹林等障礙，需要具備高度的技巧才可輕鬆過關；如果你「愛現」的話…不妨參加空中滑雪特技大賽，可作十種不同的花式動作，或混合各種花式做更高級動作。場邊還會有五個裁判評分，跳得好的話，還會有群衆的歡呼；此外，還有U型滑雪道及內胎滑雪賽等兩種雪地運動。

本遊戲包含了烏茲衝鋒槍，激流浪子，及藍天碧海風浪板三種遊戲的特色。如果你喜歡上述三種遊戲的話，那更不能錯過內容更為豐富的雪國狄斯奈！



雪球大戰

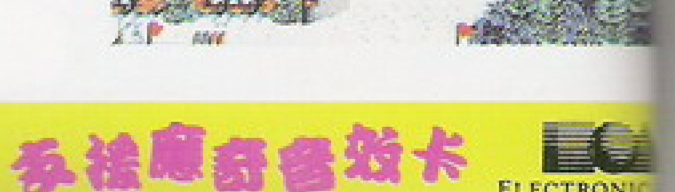


空中曲道花式

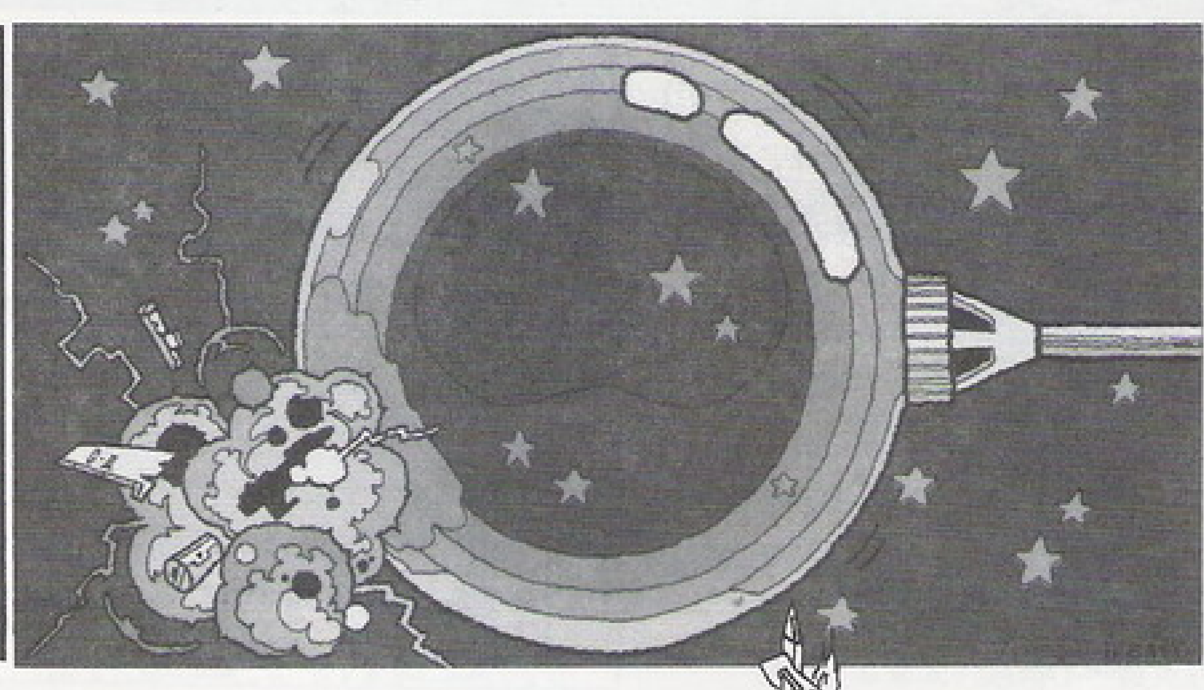


山頂降滑競賽

機　種：IBM PC XT/AT　顯　示：單色/CGA/EGA　片　數：2片
記憶體：512K　操　作：鍵盤/搖桿　類　別：運動









報告市長：「怪獸不僅破壞建築物，更製造了嚴重的汙染，市長大人，這下子，你……麻煩大嘍！」

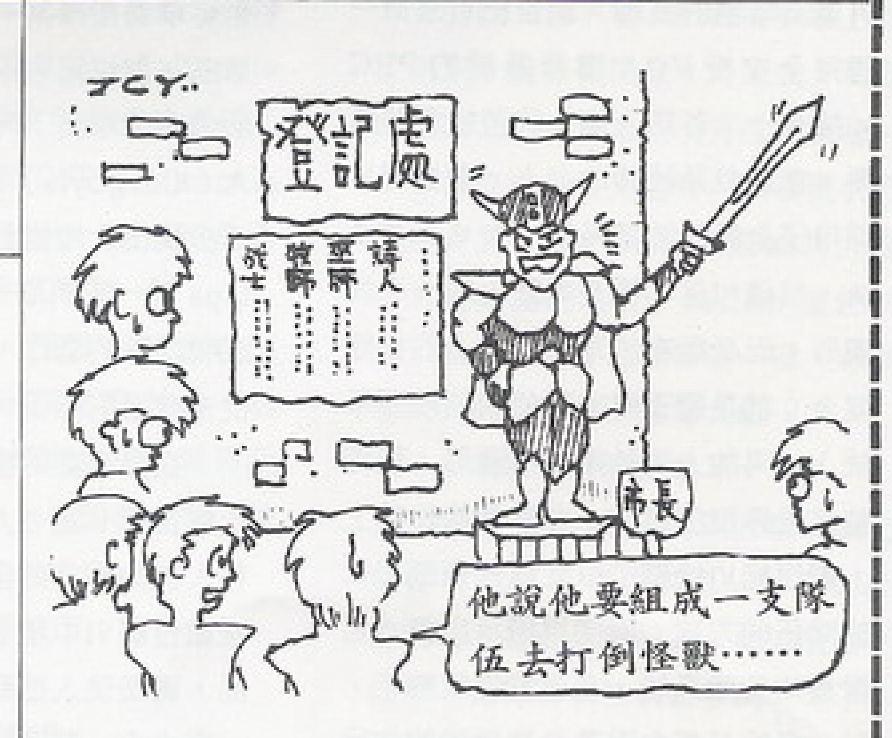




近來黑槍氾濫，治安日益惡化，警方於是向軍方借調烏茲高手，實施威力掃蕩。只是難免忙中有錯…



「模擬城市」中經常出現怪獸搗蛋，每每使得苦心經營的城市到處斷垣殘壁，這天 市長終於忍無可忍，決定拿出玩RPG的精神……



話說除妖不成，竟然想到重金禮聘“真正”的魔鬼剋星來除妖，但是“魔鬼剋星”好像也有入境隨俗的習慣……



魔鬼剋星

I don't know

魔鬼剋星？你確定他就是

C.S.





真理是永無止境的追尋

Ultima VI The False Prophet 創世紀6



/Y.M.J

在營中熬了兩個月的大兵生涯，好不容易等到了三天的休假，狠狠的玩了一頓大型電玩後，下一步自然是直衝軟體世界總部。就在一陣聊不完的寒喧之後，我踏入了熟悉的辦公室中，只見 Lord Jean 一臉興奮的跑來，告訴我一個令我目瞪口呆的大消息一創世紀（Ultima）VI到了。而當我數分鐘後清楚的在彩色螢幕上看到這個遊戲時，我只能肯定的告訴自己：這回的假全完啦！

回顧創世紀Ｖ當年的發行日，創世紀IV大約和創世紀Ｖ只整整差了一年，但是創世紀IV和創世紀Ｖ的差異卻遠比創世紀Ｖ與創世紀VI的差異要大多了，當然這些差異都是使創世紀VI更為增色的優點。創世紀VI是第一個完全支援 VGA 顯示系統的 PRG，擁有十二首動人無比的美妙背景音樂。在遊戲系統的改進上，創世紀VI採用了全新的地圖系統一全域地圖系統，城鎮村落不再是地圖上的一小塊圖形，而是散布於草原平地上的幢幢屋舍（就是國王傳奇所使用的地圖系統），再加上設計精美的圖形，使得整個世界更加真實；在隊伍的設計上，創世紀VI捨棄了以往以一個圖形代表隊伍的方式，而使用顯示出每一名隊員的帶隊系統，在正常的狀態下，每一名隊員都會跟著身為領隊的你行動，若是遇到狹窄的路段或是沼澤危險地區時，也會自動變換隊形，以利通過或避開；而人物的裝備狀況與攜帶物品顯示更是全以圖形來代表，這種設計大家看了就會明白，我在此便不多費唇舌了。

創世紀VI的戰鬥系統更是作了三項前所未有的革新。第一，創世紀中不再有所謂的戰鬥場面，而是「走到那裡，打到那裡」，當你在大陸上移動而遇見了一隻或數隻怪物時，只需按下一個「進入戰鬥」鍵 B 便可進入戰鬥狀態，就地開打，而逃走也因此變成了一件挺容易的事。第二，當隊伍處於全隊行動狀態（Party Mode）時，除了主角（你自己）以外的隊員會自動戰鬥，出手的次序依各隊員的反應力（DEX）來決定；當你把狀態設為只控制某一名隊員的單一行動狀態（Solo Mode）時，也可單獨指揮某一特定隊員的行動。第三，創世紀VI中的敵我造形都是前所未有的精美，凡舉揮舞雙翅的石像鬼（Gargoyle）和惡魔（Demon），步伐使大地搖動的獨眼巨人（Cyclops），都令人一望即知，再加上施法和攻擊的動作，相信都會使你得到從未有過的感受。

在真實度的模擬上，創世紀VI遠比創世紀Ｖ更令人驚訝。日夜的更替和人們的作息那自然是少不了的，而在創世紀VI中精心設計的兩千多種物品，更是使人感到設計者的用心之深。在小小一間房間裡，你可以看到火爐、床舖、桌椅、茶几、衣櫥，還有杯盤刀叉、各形各色的食物、花瓶酒瓶、樂器、衣服鞋子、燭台……；在麵包店，你可以看見忙碌的老板，以及趕麵棒，木桶、鐵板、烤箱、以及做好的各式糕點；在肉店，你可以看到砧板、菜刀、鐵鉤……，如果你在牧場拿了木桶，甚至還可以去擠一桶溫熱的牛奶解渴呢！這一切的物品都可以讓你拿取和使用，如果你細心的去觀察，你會發現，創世紀VI是一個真實得不能再真實的超級 PRG，在這個世界中，你甚至可能會忘了現實世界的存在，因為「好像都差不多嘛！」。

就介紹到這裡吧，創世紀VI中有太多的東西要各位自己去發掘去體會，我不願再剝奪各位的興趣，我只能說，以我這幾天來玩的一點點進度，我發現創世紀VI和創世紀Ｖ的差異實在太大了，四倍大的地圖使我一天到晚迷路，遇不完的人物和看不完的訊息讓我頭昏眼花，但是創世紀VI不再像創世紀Ｖ那麼難以生存，而且法術的配製簡化了，只要一書（魔法書）在手，再加上足夠的葯材，施法便成為一件很輕鬆的事，而更完善的法術體系更是深深切合了玩家的需要。現在我唯一的遺憾就是我再也不能像當年玩創世紀Ｖ一般的來全心全力的玩它了，而Lord Jean的「廣大空間迷路症」一遇到創世紀VI只怕又要加重了，所以 Britannia 能否再一次得救，得仰賴各位的努力了！

屁了這麼多，居然忘記介紹創世紀VI的來龍去脈了，沒關係，現在就讓我們一起來看看這個新的冒險傳奇吧！

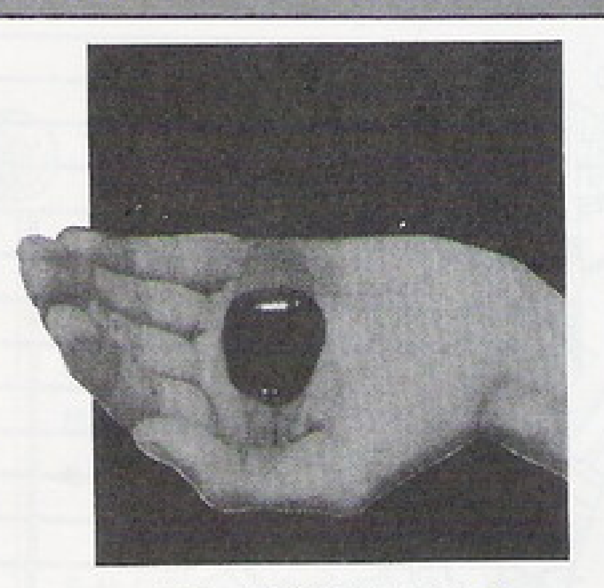
◉Britannia 的呼喚

自從告別Lord British，回到我自己的世界以來，已經過了一年多了。這個世界依然冷漠、沈寂、而我在這段日子之中，總是忍不住去回想那些在Britannia的好朋友們，回想那場為了追求理而出生入死的冒險旅程。屋外不遠處的石陣變成了我最常去的地方，我經常在皎潔的月光下坐在石陣旁一整夜，期待月之門再次升起，將我帶到那個我生命所繫的地方……。

猶記得那是個令人悶得發慌的夜晚，我百般無聊的看著電視，手上的搖控器像輪盤般不斷換台。就當我決定要關掉電視去蒙頭大睡之際，一陣冷風從窗戶吹了進來，我走到窗旁往外望去，只見濃密的黑雲迅速的掩蓋了整個天空，不一會兒，雲端開始閃爍著耀眼的電光。一場暴風雨就要來了。

這種規模的暴風雨我當然是司空見慣了，但是這場暴風雨來得太快，實在奇怪，所以我一直站在窗旁，望著窗外的滂沱大雨。忽然間一道猛烈的閃電從天際劈開雲層向下擊去，令人雙眼無法直視的藍色雷柱在石陣上閃耀著，照亮了黑暗的夜空，整整持續了數秒之久。

我目瞪口呆的望著再次回復寧靜的丘陵，「難道Britannia又發生了什麼事？這是Lord British或者老友們給我的訊息嗎？」這個念頭電光石火般的從我腦際閃過，我甩開手上的遙控器，推開大門，冒著驚人的大風雨跑了出去，直奔到石陣前面。果不其然，就在石陣的中間，剛才被雷電擊打之處，多出了一顆晶亮的小石子。我用顫抖的右手把它撿起來仔細檢視，那是顆黑色半透明的小石子，光滑的外表閃著神秘的光芒。我努力的在腦海中搜尋著，我一定見過類似的東西，只是我見到的是更大的……。



黑色半透明的小石子

我想起來了！這顆小石子的色澤和當年Lord British裝在檀木箱裡的月之球（Orb of Moon）一模一樣！這是月之球的碎片嗎？究竟發生了什麼事？我不自禁的握緊了小石子，忽然間石陣中央開始冒出紅光，我嚇得得連退數步，只見一道月之門一發出鮮紅色光芒的月之門一正在緩緩昇起！

不！不對！昔日我倚之往返於現實世界與Britannia之間的月之門，是發著美麗詳和像天空一般碧藍的藍光的，不是這種令人窒息的血一般的鮮紅色光芒！這究竟是怎麼一回事？我緊握著小石子呆了半晌，終於下了決定。不論這道月之門將會把我帶往何處，我都必須去，因為，自從我帶回了Codex的知識之後，Britannia的安全就變成了我責無旁貸的責任，如今我　　　已經可以確定Britannia又出事了，不管Lord British是否需要我的幫助，我都得去一趟。

我轉身回家，將那套伴我救回Lord British的行頭穿戴上身，然後走回石陣之前。鮮紅色的光映得我掛在胸前的Ankh一片血紅，我一咬牙，大步跨入了月之門中。

Britannia！我來了！等著我……。

◉石像鬼的陷阱

清涼的夜風把我從沈睡中喚醒。滿天星斗中，兩個月亮各自掛在天際的一角……，這是Britannia！我興奮得馬上翻身站起，四肢卻一動不動。我吃驚的要往旁看去，天啊！我被綁在一個奇異的石祭壇上，而四周則圍滿了展動雙翼的紅色石像鬼（Gragoyle）！在一陣無用的掙扎之後，一個像是祭師模樣的石像鬼站了出來，左手捧著一本書，右手一把晶亮的匕首高高揚起，冷冽的月光像利刃般的刺著我的雙眼。看來一場奇異的祭禮就要開始，而我自己就是祭品……。

我中了石像鬼的陷阱了！該死的紅色月之門……我開始後悔不該那麼魯莽，但是一切似乎都已經太遲了。手腳上綁的繩子是那麼堅牢，我連動一下都做不到。石像鬼祭師唸了一段我聽不懂的話，然後右手疾揮，匕首猛然向我胸口插落……。

一聲悶響，一聲尖叫。

石像鬼祭師的頭上插著一支弩箭，慢慢倒了下去。我沒死。我轉頭往發箭的方向望去，只見一道血紅的月之門中衝出了三道人影，正往祭壇奔來，其中一個手中抓著一把十字弓（Crossbow）。那是我最熟悉的三張面孔……。

是武士Drupre，流浪者Shamino和詩人Iolo，我最忠誠的夥伴們！

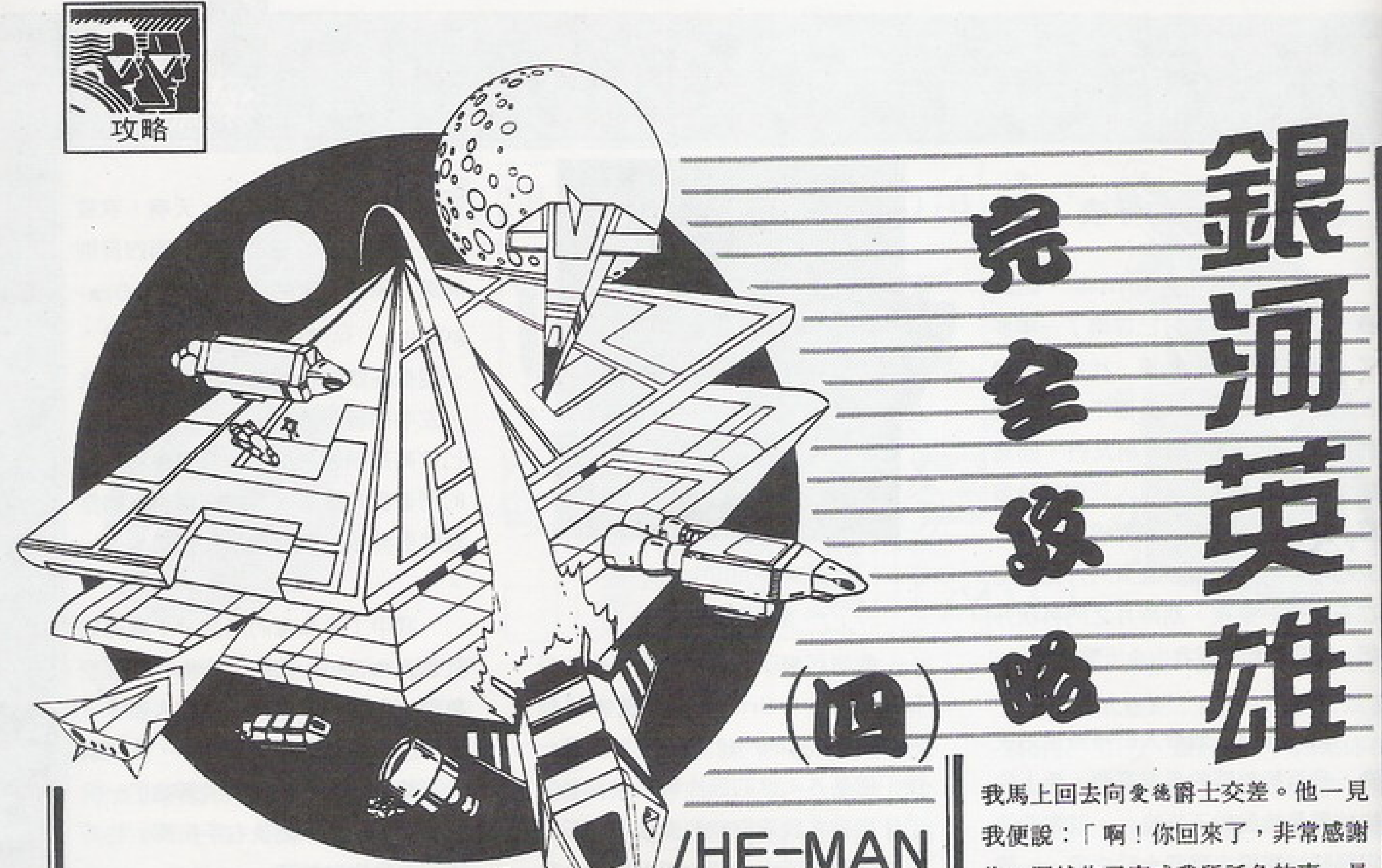
他們一言不發，把我從祭壇上救了下來，攙著我往月之門走去，奇怪的是其他的石像鬼並沒有任何反應。

當四周再度亮起時，我發現我們已置身於Lord British王城的大廳中。王座上的Lord British面色沈重，我正想過去和他寒喧一番，忽然發現大廳中已多了三道人影……。

一場新的冒險開始了……。

只要Britannia遭到危難，我必定會再回來！在你和Lord British道別時，是否也曾發過一樣的誓言？如今，是你再次整裝出發的時刻了！不論是創世紀的歷戰勇士也好，PRG迷也好，讓我們一起來期待這個超級PRG吧！雖然我只玩了三天，但我確切的相信，創世紀VI是不會讓我們失望的！

KB



銀河英雄完全攻略（四）

/HE-MAN

回到海爾沙星站檢修太空船之後，將蒂娃的信交給茜柏，她迫不急待地拆信：「嘿！蒂娃在信上說：想攻完蜂巢歷險這個遊戲，要牢記三點—(1)儘量躲在樹叢後面。(2)以蟻丘為主要目標，不要盡打螞蟻，(3)若出現太多螞蟻，將背靠在岩石，開始掃射。射出一連串子彈後再繼續。」

告別茜柏之後，來到密康1號前哨站（Micon I Outpost），四處逛逛之下發現了一間豪華套房，裡頭盡是高貴傢俱與上好的藝術品。漂浮在這些東西之間的，是一個坐在反重力沙發椅上的男子。

他面無表情地看了我一會兒，才露出笑臉說道：「我認識你，你相當有名，大商人。你是來向我—愛德爵士（Sir Eld）—討教的吧？」

我肯定地回答：「是！」（選「Yes」）

「很好！你好好的聽，我現在要教你如何獲取比你想像中的財富還多的秘密。但是，在這之前，我們先作個交易，如何？」

「什麼交易？」（選「What's the favor？」）

愛德爵士笑著說：「啊！機靈的交易者—『在握手之前不忘問價錢』—我要的不多，只要將這貴重的雕像交給海爾沙星站的站長。你同意嗎？」

我一口答應（選「Yes」）。

見到指揮官，我拿出那雕像，指揮官敏感地問：「這是賄賂嗎？」。

我當然回答不是了。（選「Not at All」）。

「我可以放心收下它了。」德里利安指揮官馬上將雕像拿在手上把玩，不住讚歎它的獨特花紋：「這是慈林時期（Ts' ling Period）的作品，我相信愛德爵士的藝術眼光。」

我順便向指揮官詢問CRC-07的事（先選「Other」，再輸入「CRC-07」）。

他回答：「啊…那是公民清白調查申請書。你算來對地方了。請問貴姓大名？」我據實回答。

「我只要將姓名輸入帝國資料庫就可以了。」德里利安的電腦嗡嗡地響一陣後，發出清脆的嗶聲。

「沒問題，你是清白的，這是你的CRC-07。」

我伸手接過這張綠色的單子，放進口袋。

順利地將雕像送達指揮官手上，我馬上回去向愛德爵士交差。他一見我便說：「啊！你回來了，非常感謝你。既然你已完成我所託負的事，是該我履行諾言了…這三顆智慧的寶石就是：

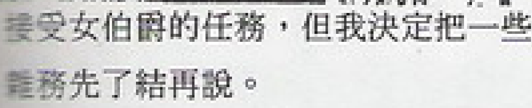
「(1)賤買貴賣。納西星系的拉格蘭太空站礦物價格最低，科羅納斯星系的海爾莎拉星站有最便宜的高科技設備。將農產品賣到拉格蘭太空站，而將奢侈品賣到自由公會前哨站，都可以賣到很好的價錢。

「(2)要知道如何安全地做走私買賣。將違禁品送到星站可以獲取暴利，但你得想辦法躲過檢查手續。

「(3)不怕一萬，只怕萬一，隨時都要做準備。就拿這隱形盒（Stealth Box）來說…」

愛德遞給我一個特殊裝置：「這裝置可以幫助你躲掉大部份的海盜太空船。為了表示我感激之意，請務必收下它。」

愛德爵士的話使我獲益不少，以後數個月裡，我不斷在各星系奔波，做貿易賺錢，賺得的錢大多花在購買太空設備上，包括最強的護盾，反制裝置與粒子光束。當然了，有這麼好的設備，不去用它怎對得起自己的口袋？因此我也客串太空獵人，專找海盜與曼其人開刀，在幹掉數十艘後，也為我自己博得致命級的聲響（Repute=Deadly）。雖然已夠格

接受女伯爵的任務，但我決定把一些雜務先了結再說。

首先我再度去找康維克東方採礦站的奧瑪斯（Omas），但這次他卻陷於極度的沮喪中，哭道：「錯了！錯了！」話聲中充滿絕望。「超心靈之道太危險了。我真是自作孽，現在連老婆也賠上了！」

我馬上關切的問：「賠了老婆？」（選「Lost your wife？」。

「是的，她離開我去找尋超心靈導師，從此以後再無半點音訊，聽人說她已身陷黑手教（Black Hand Cult）。如果真是這樣，我怕會永遠失去她。」

聽到如此慘事，激起了我打抱不平的念頭；此外我也不怎麼欣賞黑手教，他們天天以黑布罩在頭上，不知搞什麼名堂。馬上回答：「我能幫助你嗎？」（選「Can I help？」）

奧瑪斯馬上從皮夾拿出一張雷射全像照片給我看：「這就是我的老婆。如果你遇見她，請叫她回到我身邊。若有她的任何消息也請告訴我。」

離開採礦站之時，忽然想起特羅查爾前哨站那個手上有紋眼圖案的美麗女祭司和照片中人很像，便趕去確定一下。

到達西葛星系（Sigure System）的特羅查爾前哨站。我進入沈思室仔細端詳那女人，果然是照片中人。我立刻問她奧瑪斯的事（選「Tell her of Omas」）。

聽到奧瑪斯的名字，她的臉上馬上閃爍著情感的光芒，但她開口時卻又不見絲毫痕跡：「是的，他曾是我丈夫，但我現在不再需要他了。告訴他，黑手教已是我家庭了。」聽她語氣，事情已無法挽回了。

在回去告訴奧瑪斯這不幸消息之前，我順道去賴德星系的密康四號採礦站將轉化線圈（Trans mutation Coil)拿給普羅斯克博士(Dr. Prosk)。

為了表示感謝，他讓我選擇一樣特殊器材，我選了中和器（選「Null Damper」）。這東西可以抵抗超空間通道的腐蝕氣體，以後做超空間躍進時就不用擔心船殼被蝕穿了。

途中又經過納西星系，順道去看蒂娃（Tiwa）。她很感激我，透露了一個有用的消息：海莎星站的警衛都將鑰匙卡放在太空衣內。

當我告訴奧瑪斯時，他哀嚎著：「我就怕這樣！」擦了擦眼淚，他由頸上取下一個護身符給我：「這心靈護盾（Psionic Shield）可以保護你不受黑手教的妖術所害。我已不需要它了。」

在海莎星站，果然在葛柏房間內的太空衣找到鑰匙卡(Key Card)。

我自認可以接受女伯爵的任務，一切準備妥當，就直奔丹尼柏星系的普萊姆太空站。

來到艾文斯特女伯爵面前，她審視我好一會兒才說：「你知道柯茲上將嗎？」我點點頭。

她續道：「他並不如表面上那麼忠貞愛國他的野心越來越大，竟然妄想當上銀河帝王！可惜還掌握不到他謀叛的証據，也不知道他想用什麼方法實現目標。我派塔剛（Targon）─我的侍衛長，也就是你那艘太空船的前任主人─去查柯茲的計劃，可是他失敗了。」

「我能做什麼呢？」

「柯茲憎惡法安（Far Arm）和當地的人，因為他在平定法安時留下痛苦的回憶。在爬上王位之前，他一定會想辦法報復。你會阻止他吧？」

「當然，如果我知道方法的話。」

「方法是繼續塔剛未完的任務：找出柯茲的瘋狂計劃，別讓它付諸施行。」「我只能暗中幫助你，因為柯茲已派人嚴密監視我的行動。不過我送你一具光束自動鎖定器（Beam Locker），讓你此行更順利。」

我接過鎖定器，再問：「從那裡開始著手？」

「找出塔剛出事的原因。或許他還活著。塔剛偽裝成一名海盜，化名雷森（Rayson ）。此外，任務的密語是『Ferret』。記住這些。祝你好運，法安全靠你了！」

在一切毫無頭緒的情形下，我決定先前往史卡萊兄弟會的大本營─自由公會前哨站（Free Guild）碰碰運氣。

我先去找奧瑪（Omar，他是海盜公會的人），一見到他就問如何見葛特（Gult），（選「I must see gult」）。

他回答：「要見葛特先生？沒錯，要見葛特得先來找我，否則永遠見不到他。你叫什麼名字？」我很快地回答。

「唔，沒聽說過。要見葛特，你必須先証明自己沒有其他意圖，我想…你去搶一艘商船，再將貨物拿給我，或許可以考慮讓你見葛特一面。」

為了任務需要我也顧不了那麼多了，只好改行做強盜，在前哨站四周找尋獵物。很不巧，在我面前飛過一艘笨拙的運送者運輸船，只怪他們今天運氣不好。在一連串的攻擊後，他們終於雙手奉上貨品。

回去見奧瑪，他微笑著說：「很高興你通過了測驗，現在可以去見葛特先生了。」

通過兩道門之後，我終於見到了葛特，他個子矮小，臉上有條疤。我問他雷恩的事，（選（Other」，再鍵入「Rayson」）。

「啊！我記得他！一個炙手可熱的人物，自從去了特羅查爾（Trochal）前哨站之後，就不知下落了。」

終於有一點眉目了，我決定前往特羅查爾前哨站一探究竟。



蘿塞拉的冒險

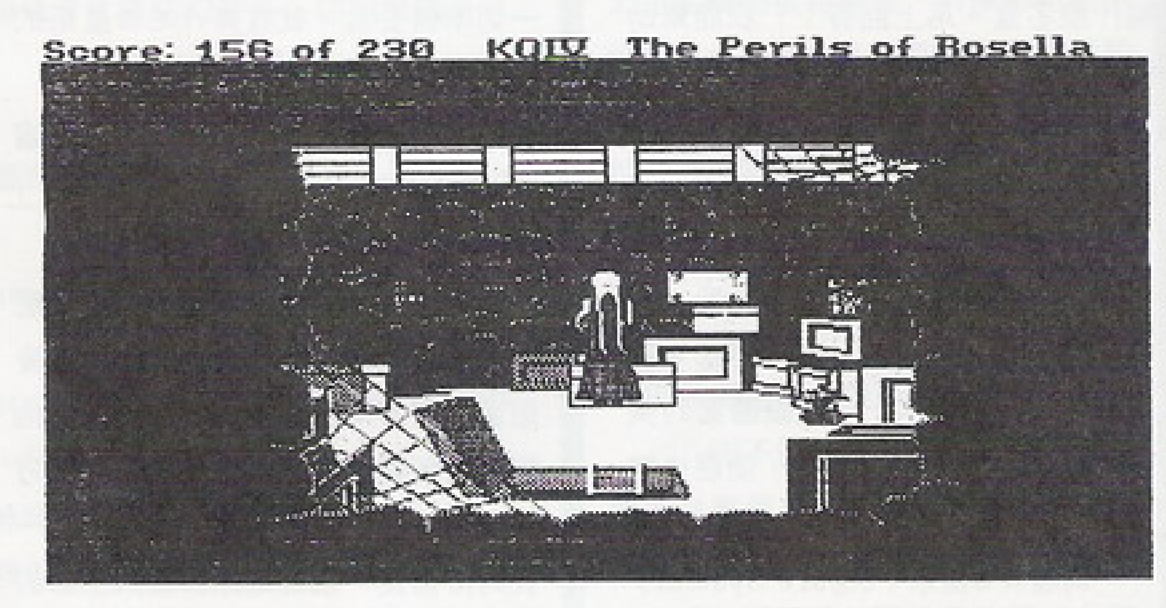
國王密使Ⅳ 精彩完結篇

/MiMi

三十、鬼屋閣樓：翻箱倒篋、樂譜散頁

蘿塞拉拾起玩具馬後，走回鬼屋，開門<open door>進去。剛進不久，那淘氣小鬼便出現在二樓上，只見他訕笑一陣後，即走入右側大門。蘿塞拉見狀連忙跟上<climb>。到達閣樓時，看見淘氣鬼已四平八穩地坐在那口箱子上，對著她大扮鬼臉。她走上前去，將玩具馬送給他<give toy to ghost>。那小鬼接過去後，仔細端詳了好久，終於露出了滿意的微笑，接著轉瞬間消失無踪。

連遇五鬼的蘿塞拉，此時終於可鬆口氣了。她望望四周，發現那口箱子十分特別，也不知裏面藏些什麼東西。她好奇地打開箱子<open chest>，覷個究竟<look in chest>。結果裏面只有一疊散頁的樂譜（sheet music）並沒有自己想找的潘朵拉盒子。她失望地拿起樂譜，爬下扶梯<climb ladder>，再一路下樓往客廳行去。

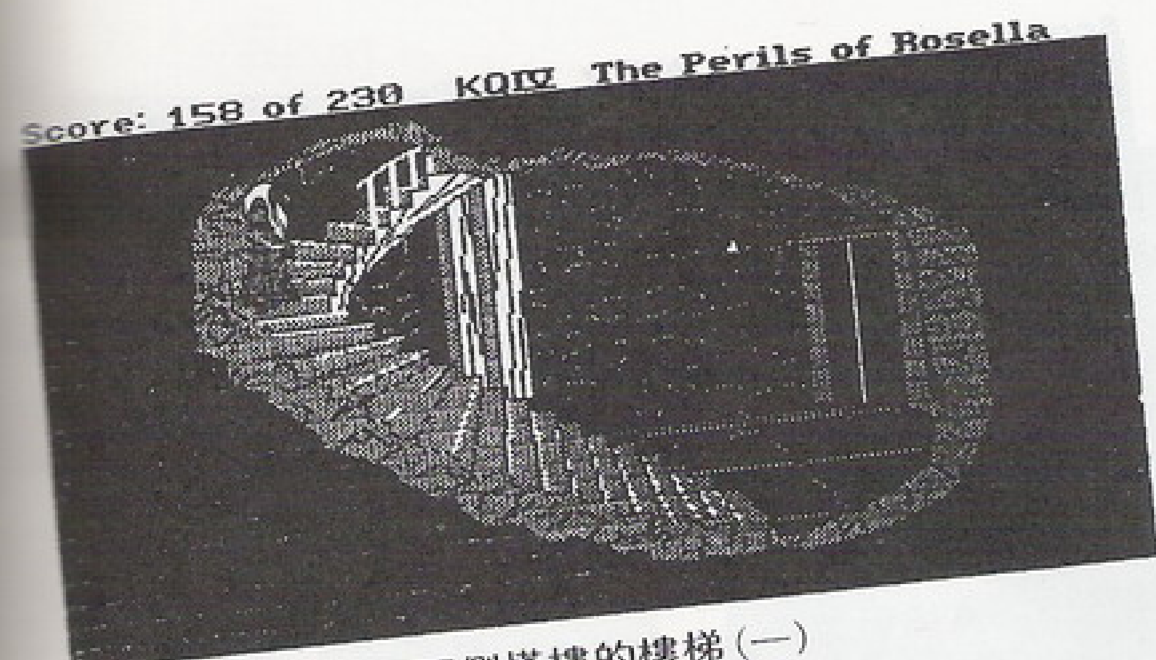


蘿塞拉前方的箱子裏，放有散頁的樂譜

三十一、鬼屋西側的塔頂：異地獻技、女中蕭邦

蘿塞拉想起客廳西側的密門內，有座盤旋而上的樓梯，也許上去後可找到潘朵拉盒子也說不定。她打定主意後，便進入密門，小心翼翼地沿著樓梯往上走。有驚無險地走過兩層旋轉梯後，來到塔頂的房間。只見其內擺著一架陳舊骯髒的管風琴（pipeorgan）。看到樂器，不禁令她技癢難忍，於是她走到長凳（bench）前（一定要走到長凳與風琴之間）坐了下來<sit>，取出那疊散頁的樂譜，鏗鏘彈奏一番<play sheet music>。陣陣淒涼陰森的曲音自琴鍵上錚鏦流出後，突然間風琴內的一個小抽屜啪噠一聲自動打開了，蘿塞拉發現裏面有把骨頭鑰匙（skeleton key）。她拿起該物<take key>後，起身<stand up>下樓。

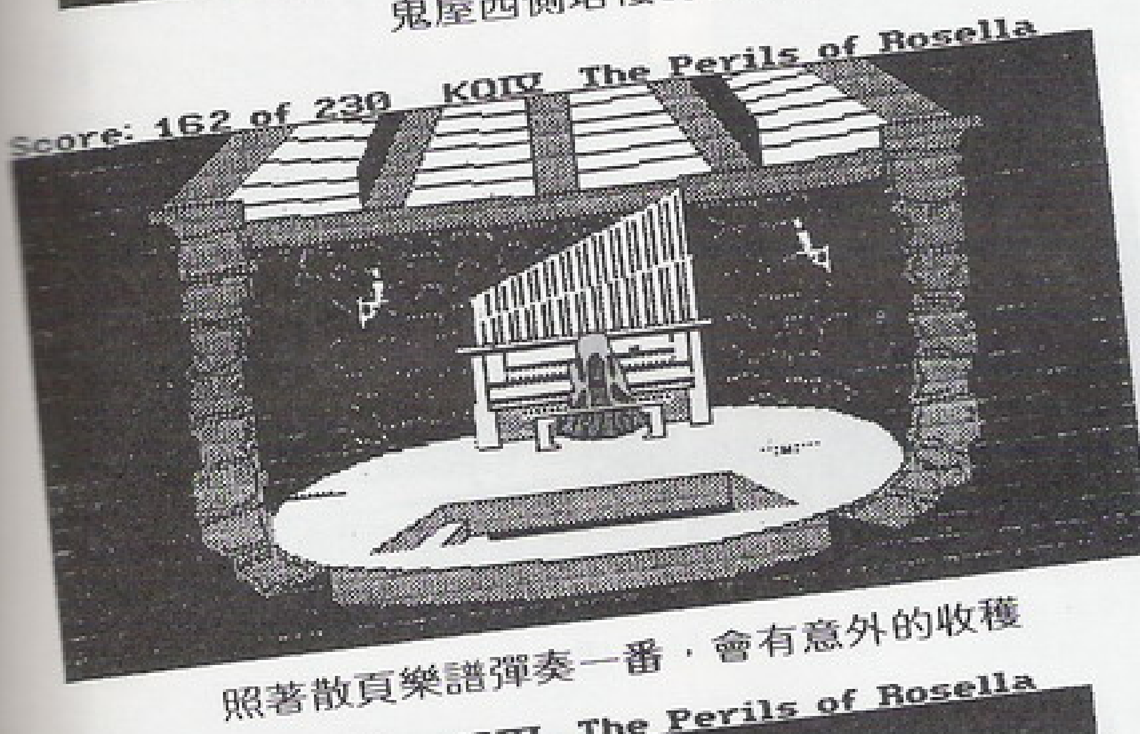




鬼屋西側塔樓的樓梯(一)



鬼屋西側塔樓的樓梯(二)



照著散頁樂譜彈奏一番，會有意外的收穫



蘿塞拉站立之處，有個巨大的地窖

三十二、墓園地窖：墳穴盒中藏，守護賴法王

已將鬼屋搜完畢的蘿塞拉，在找不到潘朵拉盒子後，只得悻悻然離開。出了大門後，不經意地往東墓園行去。那三具惹人厭的殭屍又出來騷擾，照例被她解決。

她四處亂逛之下，發現最右側有一座黝黑的巨大地窖（crypt），大門鎖緊，無法進入。她靈機一動，取出那把骨頭鑰匙、插入鎖孔，試著打開門鎖<unlock door>。但聽咔嚓一聲，門鎖竟然被打開了！興奮之餘，她連忙開門<open door>進去。

進入之後，她發現裏頭原來是個古老的墳穴。牆上雕刻著古埃及象形文字，而牆邊則擺著一副陳舊不堪的棺材。在她站立的高台旁，則放著一綑繩子。最令她感到興奮的，是在高台下的地上右側，擺著一個奇特古怪的小箱子，此物正是潘朵拉的盒子（Pandora's Box）！

蘿塞拉拿起繩子後<take rope>一瞧，發現它竟然是段聯結高台頂端、可往下懸掛的繩梯（rope ladder）。她高興地將繩梯拋下地面後，便沿著繩梯、顫巍巍地爬下去<climb ladder>。

當她平安地到達地面，正要去拿盒子時，突然棺材開處，蹦出來一具木乃伊，看他那副模樣，大概是潘朵拉盒子的守護神吧。本來他想接近蘿塞拉，孰料靠近她後不知何故，又連忙蹦回棺材中頤養天年去了，蘿塞拉一想，也許是聖甲蟲的庇佑吧。

平安無事後，她連忙走向前去拾起盒子<take box>。然後走回繩梯，爬了上去<climb ladder>。出了地窖後，順手關了門<close door>並帶上鎖<lock door>，免得木乃伊沒事蹦出來嚇人。



三十三、樂樂蒂城堡：一廂情願樂樂蒂、抵死不從蘿塞拉

身懷寶盒的蘿塞拉，在離開東墓園後，便急著朝樂樂蒂城堡而去。到達該堡外圍，兩隻久違了的蝙蝠怪又飛將下來，將她帶進堡裏。

當她被帶至樂樂蒂跟前時，只見這女魔頭邪惡地微笑道：「妳知道嗎，哀家尚未詢問妳的芳名，妳姓啥名啥呀？」

蘿塞拉報上姓名後，樂樂蒂念道：「蘿塞拉，好美的名字。對了，蘿塞拉……」她陰險地獰笑道：「妳可以得到賞賜了。哀家的寶貝兒子——愛德華，早就對妳十分愛慕。為了使他快樂，我打算讓你們倆成婚，嘿嘿，妳將成為哀家的兒媳婦哪！」

蘿塞拉一聽宛若晴天霹靂，激動得一顆心差點從胸口跳了出來。

當她正六神無主之時，樂樂蒂又道：「趕明兒就給妳辦婚事。今晚妳就暫時睡在我兒子房間，當然啦，我兒子會睡在別處。」

說完後，她對其爪牙下達命令：「在蘿塞拉上床休息前，我們得減輕她身上的負荷。」此時一隻蝙蝠怪從右側走出，動手剝光了蘿塞拉在塔米亞所尋獲的任何物品。

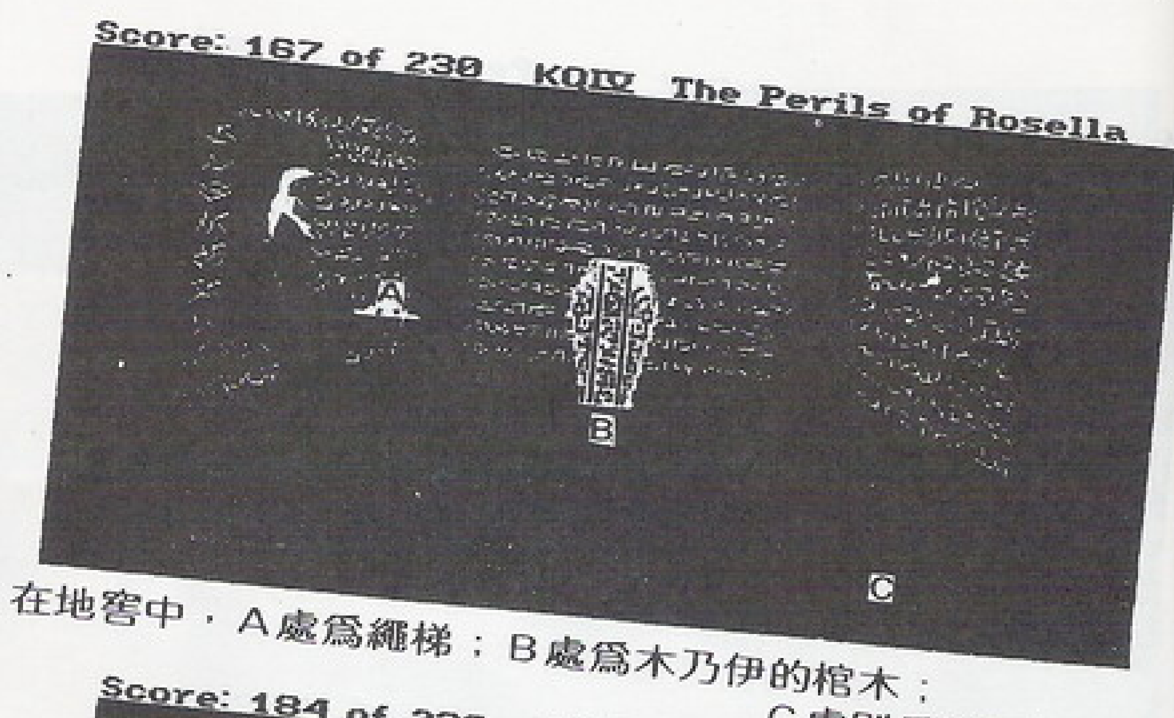
「送我們的蘿塞拉去房間。」樂樂蒂吩咐道。

三十四、愛德華房間：名花傾國兩相歡、為救朱顏脫魔掌

蘿塞拉被帶至愛德華房間後不久，滿心歡愉的愛德華手持鮮花來贈佳人。不過他似乎蠻懂禮數的，並未唐突闖入香閨，他只將花由門下推進去後，便欣然離開了。

她聽他腳步聲走遠後，走近門邊一瞧<look at rose>，發現了一朵嬌艷欲滴的紅玫瑰，而令她驚訝的是，玫瑰上綁著一支黃金打造的小鑰匙！

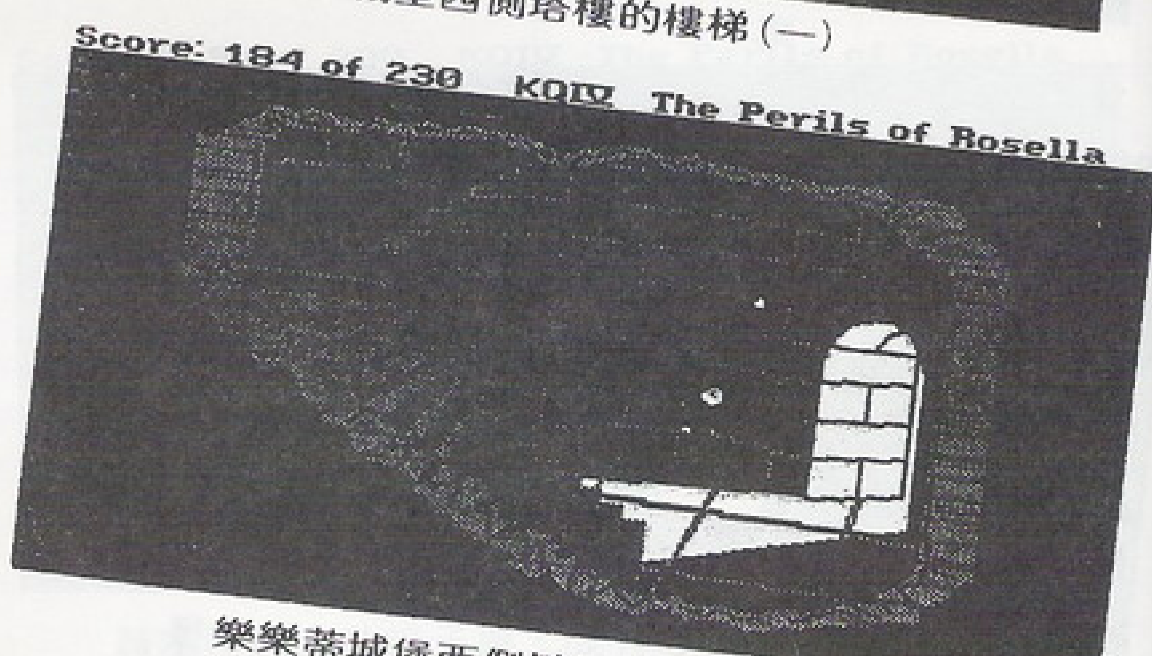
她自玫瑰上取下鑰匙<take key>，試著打開那被鎖住的房間<unlock door>，但聽咔嚓一聲，鎖竟



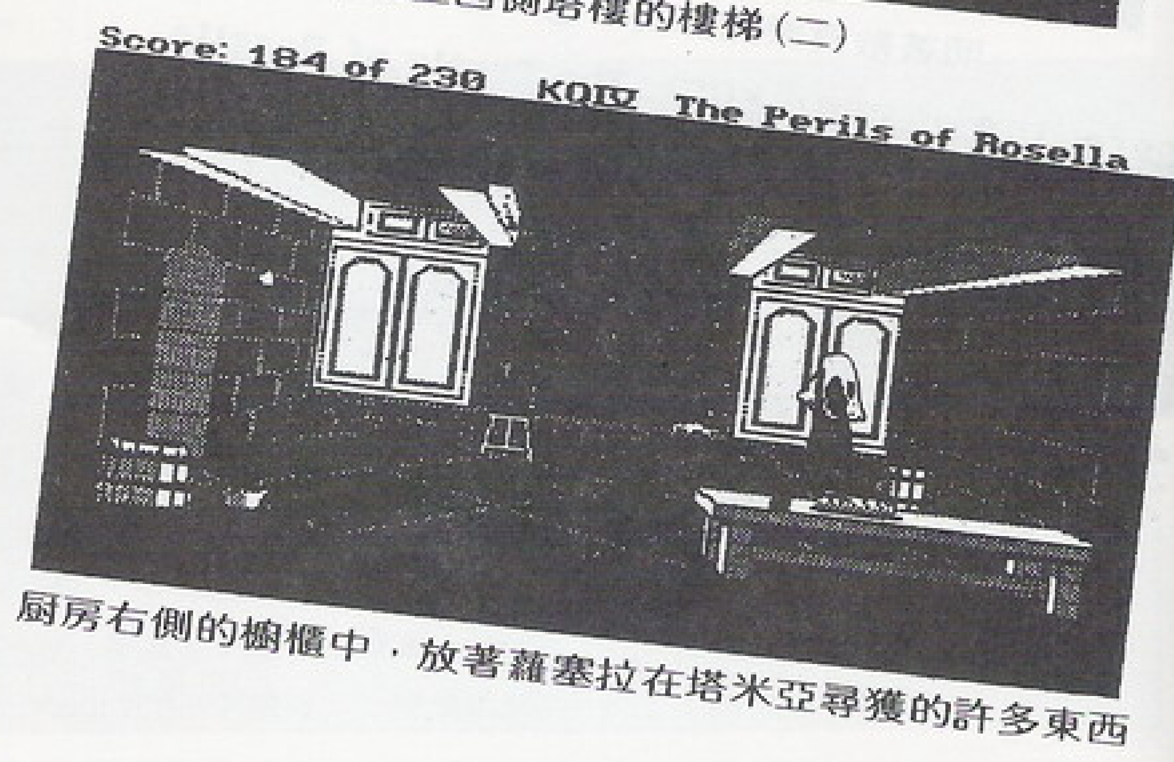
在地窖中，A處爲繩梯；B處爲木乃伊的棺木；C處則爲潘朵拉的盒子



樂樂蒂城堡西側塔樓的樓梯(一)



樂樂蒂城堡西側塔樓的樓梯(二)



廚房右側的櫥櫃中，放著蘿塞拉在塔米亞尋獲的許多東西



應聲而開，她連忙開門<open door>走出，往樓下直奔而去。（要遠離蝙蝠怪，一旦驚醒牠，牠會把蘿塞拉關回房間，並取走鑰匙，蘿塞拉只有無奈地嫁給愛德華了。）

蘿塞拉捏手捏腳地連下兩層樓後，來到塔樓底部。她看到守衛的蝙蝠怪坐在地上睡興正濃，連忙往右奪門而出，來到城堡的餐廳中。

那餐廳右側有兩扇大門，不知通往何方。她碰運氣地往右上角那扇大門走，進入之後發現裏面是間廚房。

她走到右邊的櫥櫃旁，將櫃門打開<open cabinet>，想找些食物充饑時，赫然發現那些被蝙蝠怪拿走的物品。她欣喜若狂地取下所有東西後<take all>，便走出廚房，回到餐廳中。

三十五、樂樂蒂臥室：金箭現芳華、魔女煙雲散

心中懸念著護身符的蘿塞拉，急切切再往餐廳右下角的大門走。進入後看到樂樂蒂的寶座及值班却打著盹兒的蝙蝠怪。她小心翼翼地繞過他們，進入右側大門，意外地發現另一道盤旋而上的樓梯。她顫巍巍地連上兩層樓後，終於上至塔頂的臥室門外。此時的蘿塞拉，因緊張激動而不住發抖，因為她感覺得到，她已來到樂樂蒂的房門外。

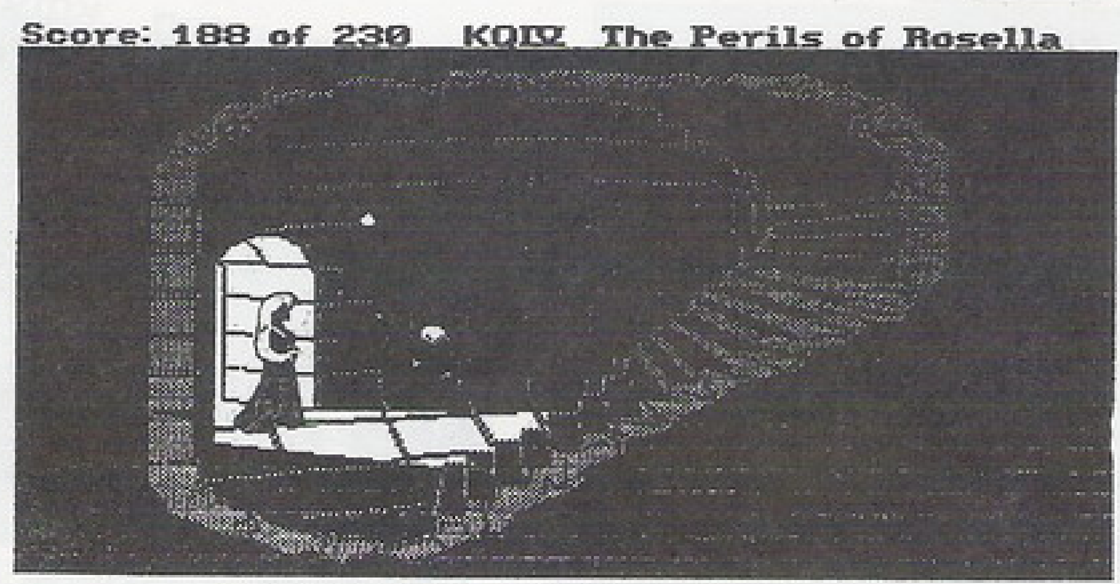
鼓起最大的勇氣，她取出鑰匙、悄無聲息地打開門鎖<unlock door with gold key>，然後開門進去<open door>。一進門她就看到樂樂蒂躺在她那張巨大的牙床上，正睡得美夢酣熟。

蘿塞拉為了父王及吉妮絲仙女的性命，更為了解民倒懸、免受邪惡魔法的煎熬，便取出愛神邱比特的金箭，搭弓朝這女魔頭猛力一射<shoot arrow>，希望能使她改邪歸正。但聽嗚嗚聲響，金箭離弦激射而出、不偏不倚正中她的心坎。

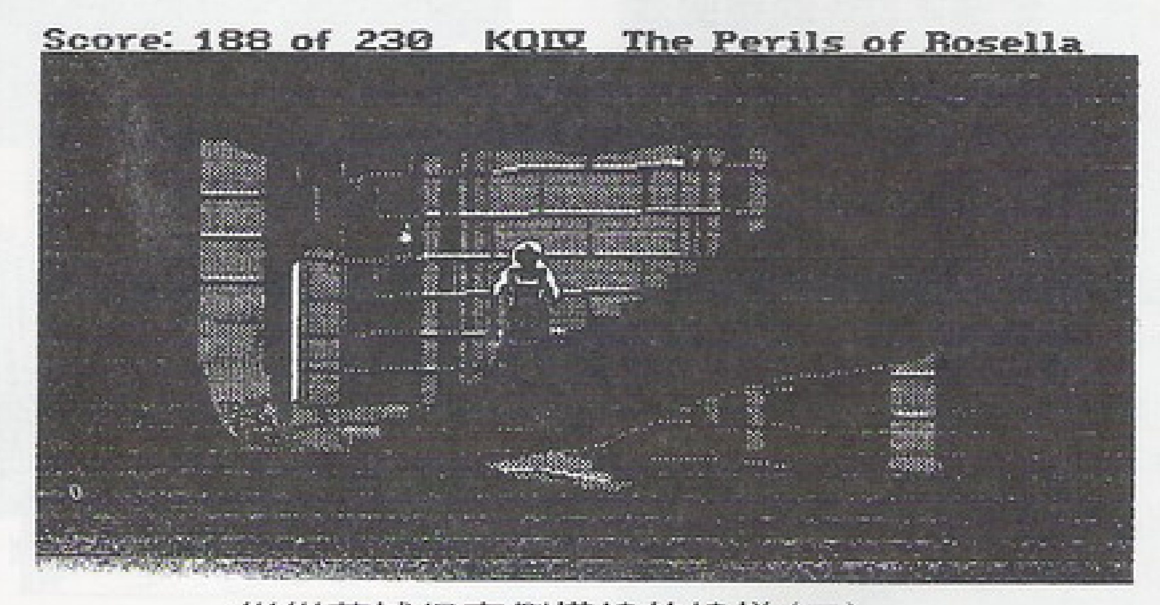
樂樂蒂痛苦地自床上猝然坐直，臉上閃爍著憤怒、驚慌的神色：「妳對我下了什麼毒手？」猛然間，她的聲音由鬱怒轉為哭嚎，「我快融化了啦，不要！停止！」儘管樂樂蒂念動咒語、拼命作垂死前的掙扎，然而一切都無濟於事。她的邪惡力量漸漸消失、精氣也越來越衰弱……。

蘿塞拉對這幕情景，真是看得目瞪口呆。她想這弓箭對尋常人並無殺傷力，想必是樂樂蒂心腸太惡毒了，箭上的愛反成了她的致命毒藥。

樂樂蒂氣若游絲的詛咒道：「我不知道如何……，我……要與你同歸於盡……。」作惡多端的樂樂蒂終於魂歸陰曹。然後，東方曙光乍現，千萬道金芒霎時覆蓋大地。



樂樂蒂城堡東側塔樓的樓梯(一)



樂樂蒂城堡東側塔樓的樓梯(二)

三十六、樂樂蒂臥室及儲藏室：神符護體、鷄盒同歸

這時愛德華突然出現在蘿塞拉面前，他並不因他那邪惡母親的死而憎恨蘿塞拉，反而向她深深作了個揖：「現在妳可以自由地在城堡內走動，我……」他說到這裏，突然臉紅耳赤，再也接不下去了。

蘿塞拉對他著實感到十分愧疚，正想啟口時，愛德華早已轉身下樓、飄然而去。她等他離開後，連忙走到大床左側，探手拿走床鋪上的護身符<take talisman>，接著下樓去尋找愛德華。當她走至城堡東廊（East Hallway）時，發現廊北有道門，她好奇地開門<open door>進去後，才知裏面是間儲藏室（Storage Room），而魔鷄及潘朵拉盒子赫然



在此。她迅速地抱起他們後<take hen>、<take Pandora box>，轉身離開。

往右出了東廂，她一路下樓，然後離開城堡。走出該堡後，她發現門口左側有一馬廄，猛然間聽到獨角獸的嘶鳴聲，她本想進去解開它的馬韁、讓它重享自由，可是24小時的大限將屆，實在無暇去放它一條生路。她想了片刻，還是決定趕往吉妮絲島要緊。

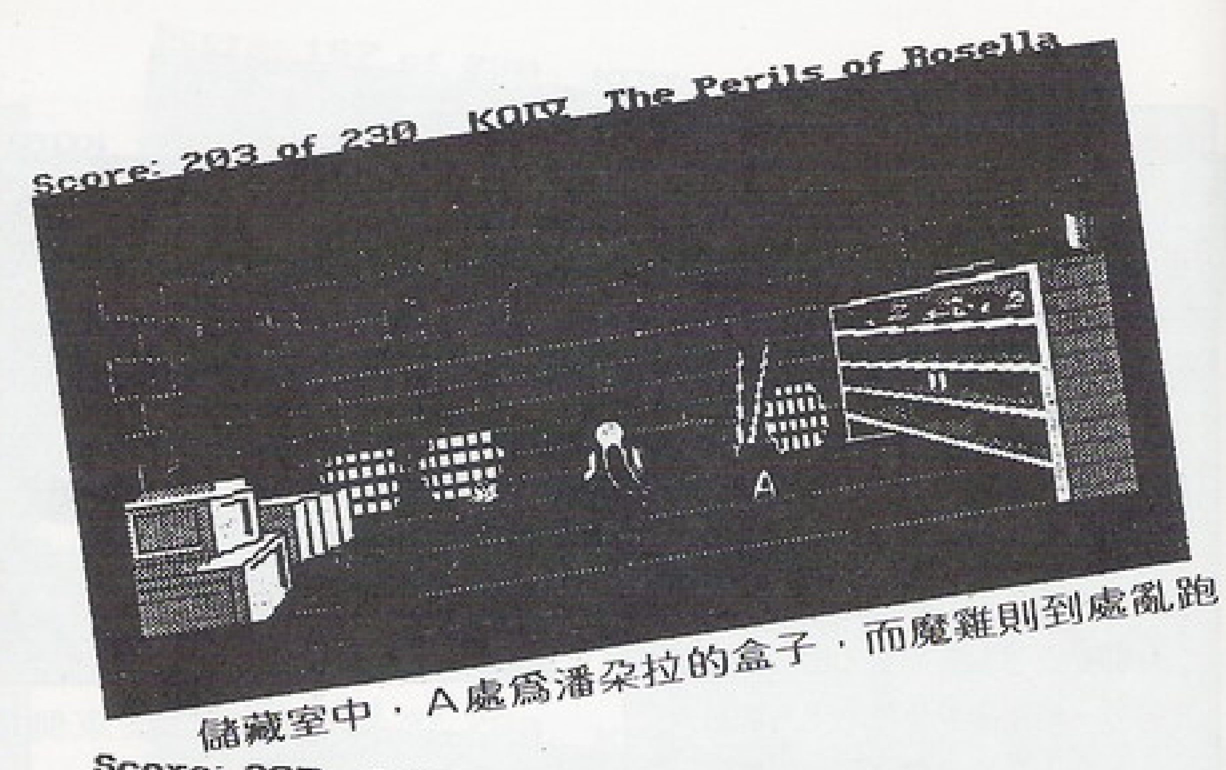
三十七、墓園地窖：盒歸本位、功德圓滿

有驚無險地走下了城堡外圍的崎嶇山徑後，她覺得在救吉妮絲前，得先將萬惡泉源的潘朵拉盒子物歸原處才是，於是她火速前往鬼屋東側的墓園。到達該地後，那三具惹人厭的殭屍因樂樂蒂已死，再也不敢狐假虎威出來傷人了。她平安地走至地窖旁，取出骨頭鑰匙打開門鎖<unlock door>後、開門<open door>進入。

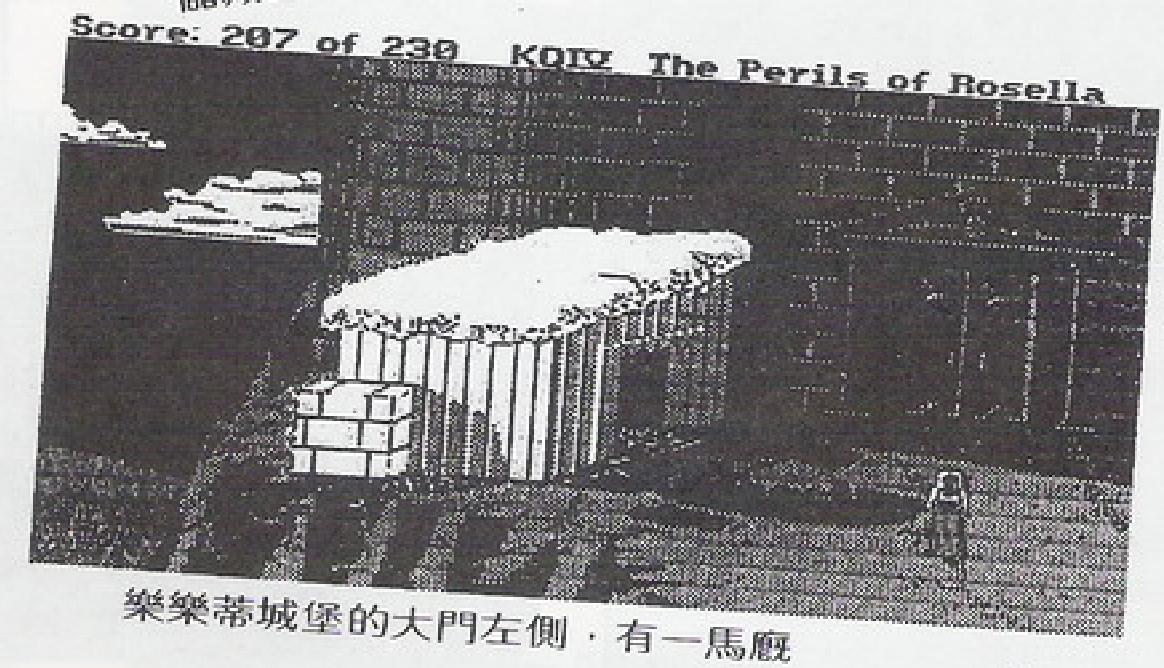
蘿塞拉走至高台前方，扶著繩梯下去<climb ladder>，那具木乃伊又從棺材裏蹦出來尋人開心，結果看到來者是她時，識相地又蹦回去調息養氣了。她等木乃伊歸位後、走至右側，放下潘朵拉盒子<put on box>，然後再爬繩梯<climb ladder>上高台，而後離開地窖。臨去前，她不忘關門上鎖<close door>、<look door>，再把鑰匙從門下踢入門中，讓該盒子的邪惡力量永遠被禁錮起來。

三十八、吉妮絲皇宮：靈符展神力、生死邊緣回

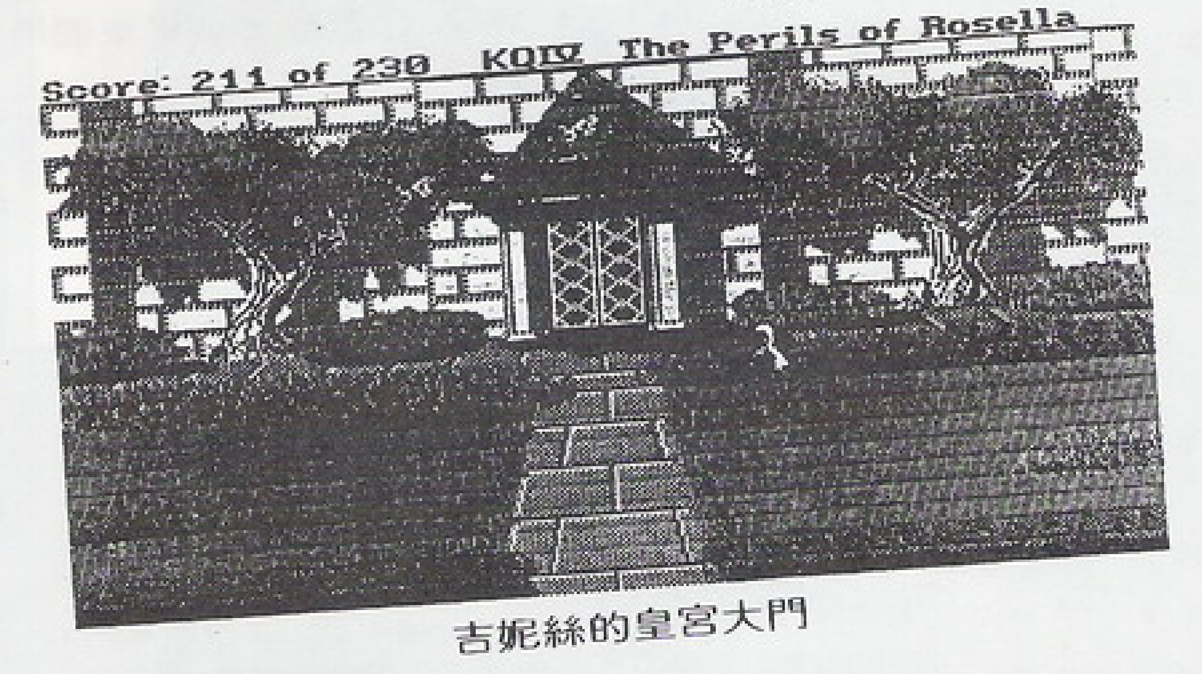
蘿塞拉離開地窖後，連忙趕往西塔米亞。心繫吉妮絲及父王性命的她，一路疾行、心無旁騖（一直往西走，到了海邊再轉北）。到達漁夫房子北方的沙灘後，她向西走入海裏，奮力朝吉妮絲島筆直游去。冷冽的海風吹散她的秀髮，風割如刀，令她好生難受。但不畏艱苦的她，咬緊牙關往



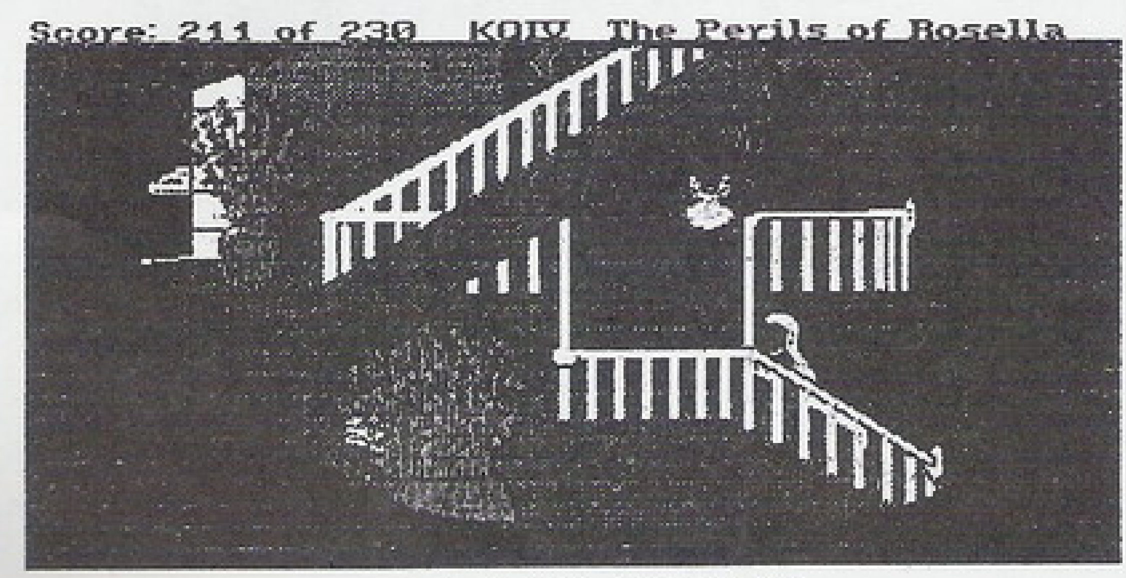
儲藏室中，A處爲潘朵拉的盒子，而魔雞則到處亂跑



樂樂蒂城堡的大門左側，有一馬廄



吉妮絲的皇宮大門



通往吉妮絲房間的樓梯



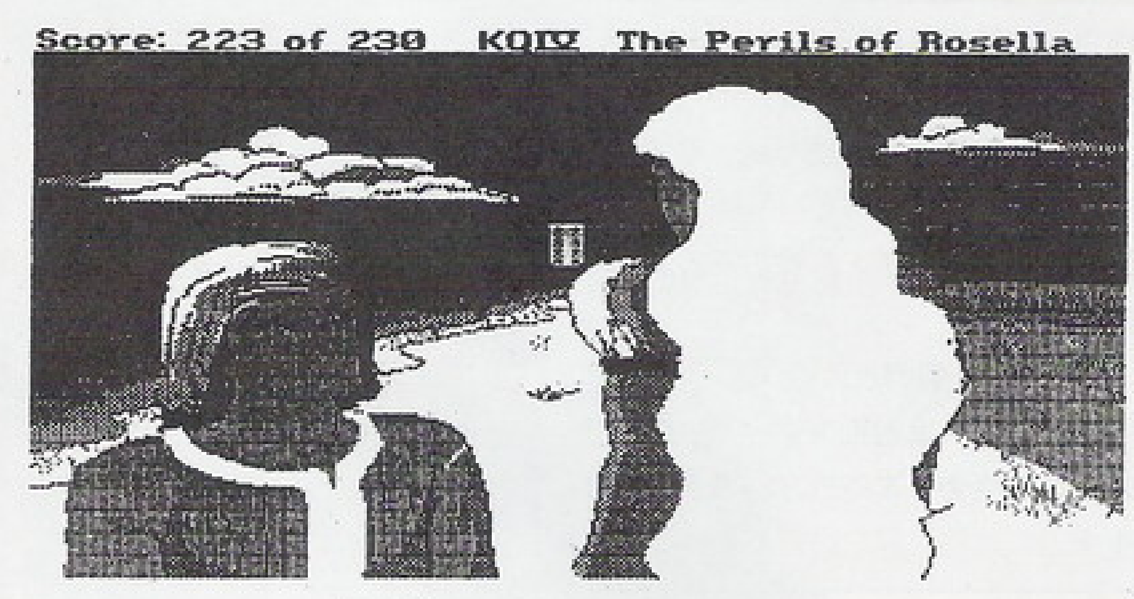
前直游，過了不久，終於來到吉妮絲島。

她走上島後也無暇去抖乾衣裙，便急匆匆朝南行走。來到島上的皇宮花園時，折西直進。才走到皇宮大門前，便看到兩位手持仙棒的小仙女在門前憂慮焦躁地飛舞著。蘿塞拉趨身上前，正要向她們佣問好時，她們已然發現歷劫歸來的她，高興地繞著她周遭上下起舞。

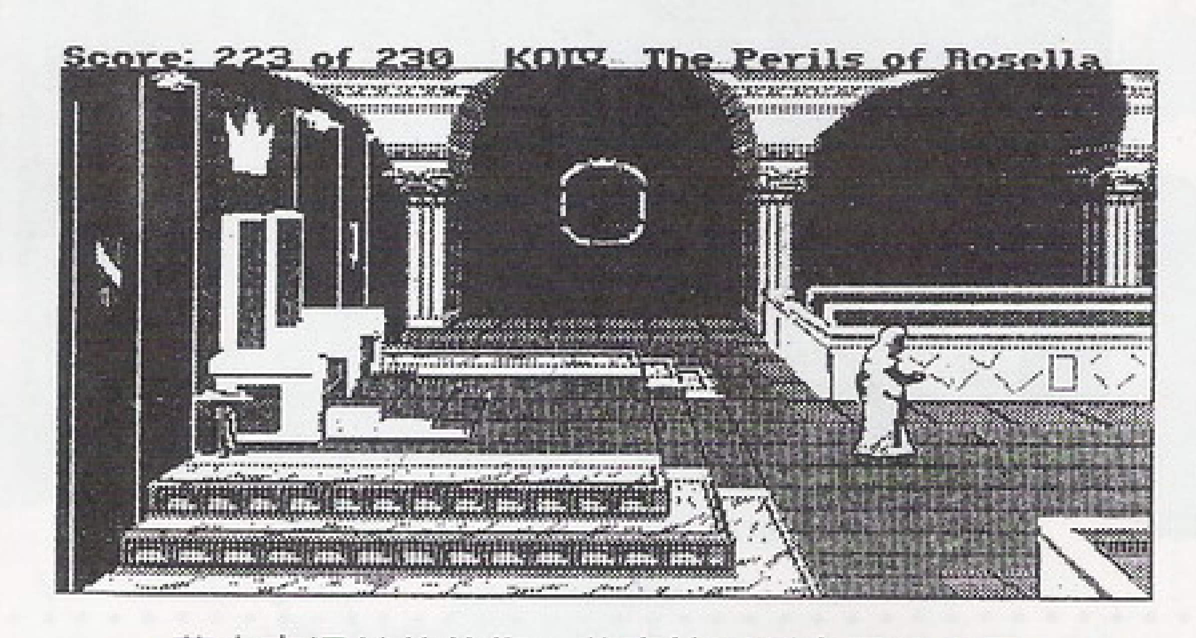
蘿塞拉心想救人要緊，待會再行寒暄也不遲。於是便走至門前，開門進去<open door>。進入大廳後，她再往西進入側門，發現一座井字形曲折向上的樓梯。走上樓梯後，來到吉妮絲的房間。只見她奄奄一息地躺在那張海貝床上，兩位小仙女神色凝重地關注她的病況，而吉妮絲的寵物雪豹則捲縮在旁，似乎也為主人的身體憂心不已。

蘿塞拉走至床前，取出護身符掛在吉妮絲的胸前<give talisman to Genesta>。頃刻之間，她蒼白如紙的面頰開始紅潤起來，一雙碧眼也漸漸恢復神采。她坐直身子，伸了個懶腰，對著蘿塞拉微笑道：「蘿塞拉，妳不但挽回我的性命，同時也從樂樂蒂魔掌中解救了塔米亞，我們向妳表達十二萬分的謝意！」

她停頓了一會後說道：「我想到外頭走走，好久沒沐浴在溫暖的陽光下了。」說完後，她舉起仙杖輕輕一指，兩人霎時消失無踪。



對蘿塞拉求婚的愛德華



藉由吉妮絲的仙術，蘿塞拉回到自己的家園

三十九、吉妮絲皇宮外頭：深情摯誠愛德華、芳心驟亂蘿塞拉

不消片刻，她們便來到皇宮外面。當吉妮絲看到蘿塞拉手中抱著的魔雞時，情不自禁地叫道：「我的小寶貝！」，他伸手接過魔雞後，問道：「妳在那兒找到它的呢？」

蘿塞拉向吉妮絲提及森林裏的巨人一直霸佔著魔雞時，她神色歉然地對著它喃喃自語：「可憐的小東西，不過，至少現在妳已經回家了。」說完後，她將魔雞放在地上，但見魔雞興奮地來回踱步著，似乎也感染了自由的喜悅。

「輪到妳了，蘿塞拉！」吉妮絲說道：「現在是我助妳回達文奇（Daventry）的時候了。有了這神奇果實，妳便可以救妳父王的性命。我們得快點，妳父王可是時日無多了。」

蘿塞拉正期待吉妮絲施展仙術，送她回家之際，孰料吉妮絲似乎想到某事……。

「對了，我得先替妳換下粗布衣裙、穿上公主禮服才是。」她說完後，仙杖輕點，蘿塞拉霎時間換回了原先的服裝。正當她欲請求仙女快送地返回家園之時，只見吉妮絲眨了眨眼說道：「有位仁慈及勇敢的男子，他應該得到善報才對。」蘿塞拉對她這句話正感到疑惑時，突然在其左側出現了那位一直不遺餘力，幫助她渡過難關的愛德華。他似乎對自己突然來到此地感到十分訝異，只見他不安地打量著四周、沉默不語。

吉妮絲對他和藹可親地說道：「愛德華，你有一顆善良而悲天憫人的心。你的外表也應該如此才對。」她說完後，仙杖對著他一指，轉眼間這位高不盈尺、面貌醜陋的年青人，立刻變成風度翩翩、玉樹臨風的美男子。

對蘿塞拉滿懷戀慕的愛德華，怎能輕易任心上人離他遠去？他即時上前屈膝下跪、表露情愫：「蘿塞拉，我愛妳！妳願意嫁給我嗎？」

蘿塞拉臉現紅暈，想了好久後才答道：「我很抱歉，愛德華。我知道你人非常好，但是我必須立刻回家。」說到此處，愛德華臉上掩不住失望的



神色。她見狀有些於心不忍：「或許我們還會再相逢，不是嗎？」

吉妮絲見氣氛有些凝重，連忙打圓場：「既然如此，呃，蘿塞拉，該是妳回家的時候了，妳父王正迫切地需要妳。」

「再見！我們永遠不會忘記妳的！」蘿塞拉在大家道別聲中，藉由吉妮絲的無邊法力，又返回了王宮的大殿上。

四十、卡拉漢宮殿：神果救父命、闔家慶團圓

歡天喜地的她，拾起地上的冒險家之帽後，朝南直奔父王的寢室。她的突然出現，令整日未見到她行踪的母后及胞弟驚詫不已，但她無暇向他們解釋，連忙趨前將神奇果實讓她父王吃下。過了半晌，卡拉漢國王緩緩睜開了眼睛……。

「你覺得好了點嗎，父王！」蘿塞拉心切地問道。

卡拉漢答道：「我從來沒有像這樣子舒坦過。對了，女兒，這果子裏放些什麼東西啊！」

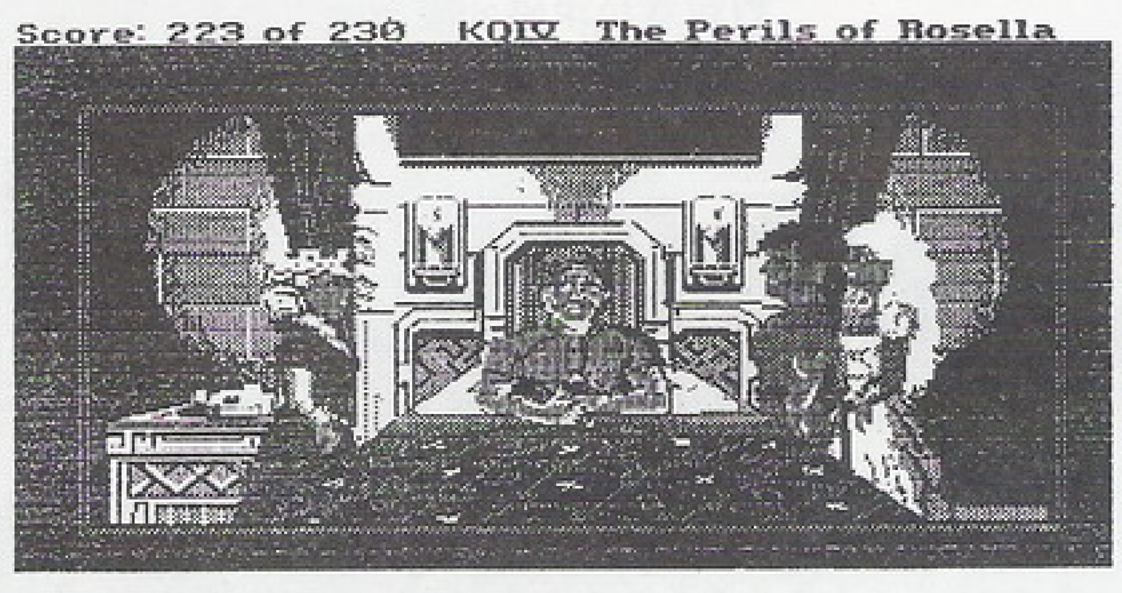
「是神力啊，父王」蘿塞拉接著將她這一天來在塔米亞的冒險經過，告訴她的家人。

她在說完自己的奇幻之旅後，勸其父王道：「我想您不該排斥這頂冒險家之帽啊。」其弟亞歷山大、母后法蘭妮絲也欣然同意蘿塞拉的看法。

蘿塞拉續道：「父王，因為您未來還有好長的路程正等著您去開創呢。」

*　　*　　*

蘿塞拉的冒險完全攻略至此全部結束，感謝四個月來闔家觀賞，大家後會有期。



蘿塞拉一家人重享天倫之樂

<注意>

鬼屋及樂樂蒂城堡的樓梯都相當難走，奉勸大家邊走邊儲存進度，以免遺憾終身。

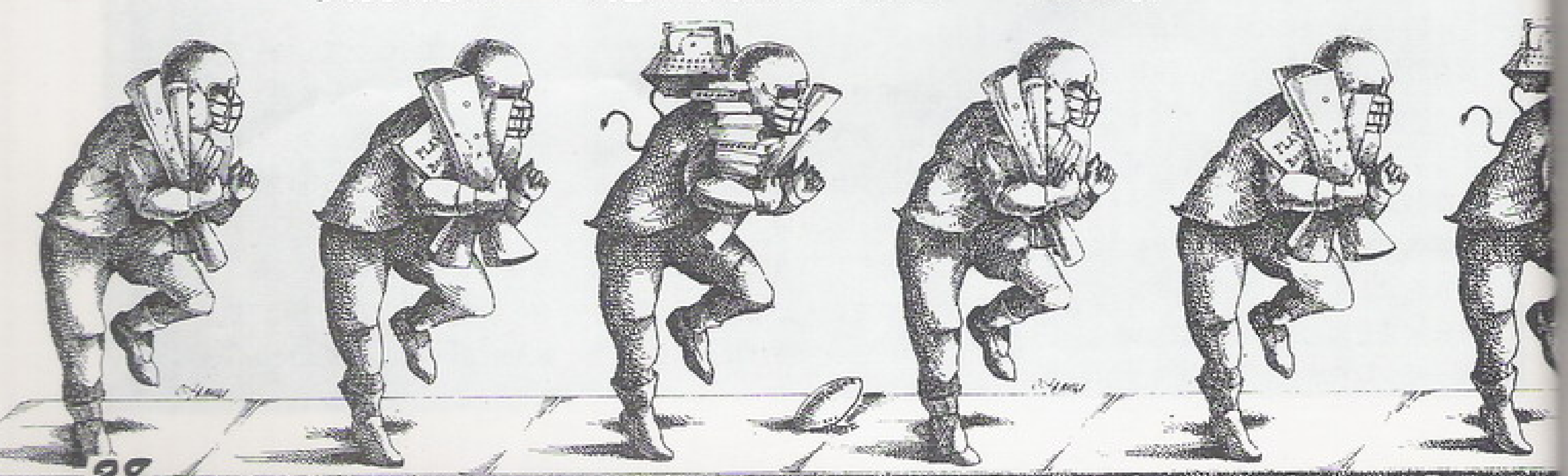
以圖三為例，爬下半截樓梯時，建議按一下 → ，隨即按 ↑ ，如此交替進行。爬上半截樓梯時，則建議按一下 ← ，隨即按 ↑ （按 ↑ 才會使蘿塞拉面向你，而不是按 ↓ ），如此交替進行。

尋人啓事

下列三位作者請於79年6月1日前和本刊連絡，以免權益受損： 第十一期

EGA高速賽車無敵版 — 蔡士豪　　魔法門Ⅱ補充 — TRASH SUPP

快打旋風三大絕招簡易使用法 — MAC





以下為記者以「神授戰士天眼觀」在阿富汗邊境為您所做藍波的追踪報導：

首先，藍波出現在 1B 處下方，並走到了 1B 處上方以藍波刀打開了寶箱，取得　十字弓　。接著，他往 5C 前進，沿途開啟了許多寶箱，取得一些急救箱、箭及手榴彈，當然也有一些寶箱內藏機關，一旦爆炸，不僅使藍波受傷，更引來了許多士兵，但都被他一一解決了。到了 5C 處取得乾電池，再到 4C 處拿取螢光管，然後往上走到 7C 找到地雷探測器。

之後，藍波就往回走，到了 2A 赫然發覺眼前一片漆黑，於是趕緊拿出螢光管，啪! 地一聲，眼前頓時亮了起來，取得箭後，再往 1A 走去。那兒有位軍官看守，想必有什麼好東西吧！藍波和軍官格鬥了數分鐘，想不到此軍官身手不凡，而且刀槍不入，情急之下，藍波擲出了手榴彈，終於把那軍官炸得粉身碎骨，屍骨無存，但卻引來了更多的士兵。不管三七二十一，先開寶箱再說，不出所料，果然有件寶物在此，藍波急忙穿上防彈背心，殺出重圍。

走著走著到了 9E，解決看守的士兵後，取得迷藥。再到右邊牆上關掉電源開關，不料警鈴大作，左方牆上三隻軍犬飛奔而出，藍波不慌不忙地拿出迷藥嚴陣以待，果然一噴見效，三隻軍犬瞬間倒地；對於接踵而來的士兵，他則以十字弓應付之。

然後走到 8G 拿取急救箱，再到 9F，依樣畫葫蘆，解決軍官後，關掉電源開關，自此出口處門上的電流已被完全解除。至 5G 找到第一支鑰匙（KEY 1）後，急忙往出口趕路。在 2E 取得消音器，並在 1E 找到紅外線視鏡。到了 4H，眼看大門就在眼前，卻有難纏的敵人在那守候，藍波以迷藥及手榴彈解決所有敵軍後奪門而出。

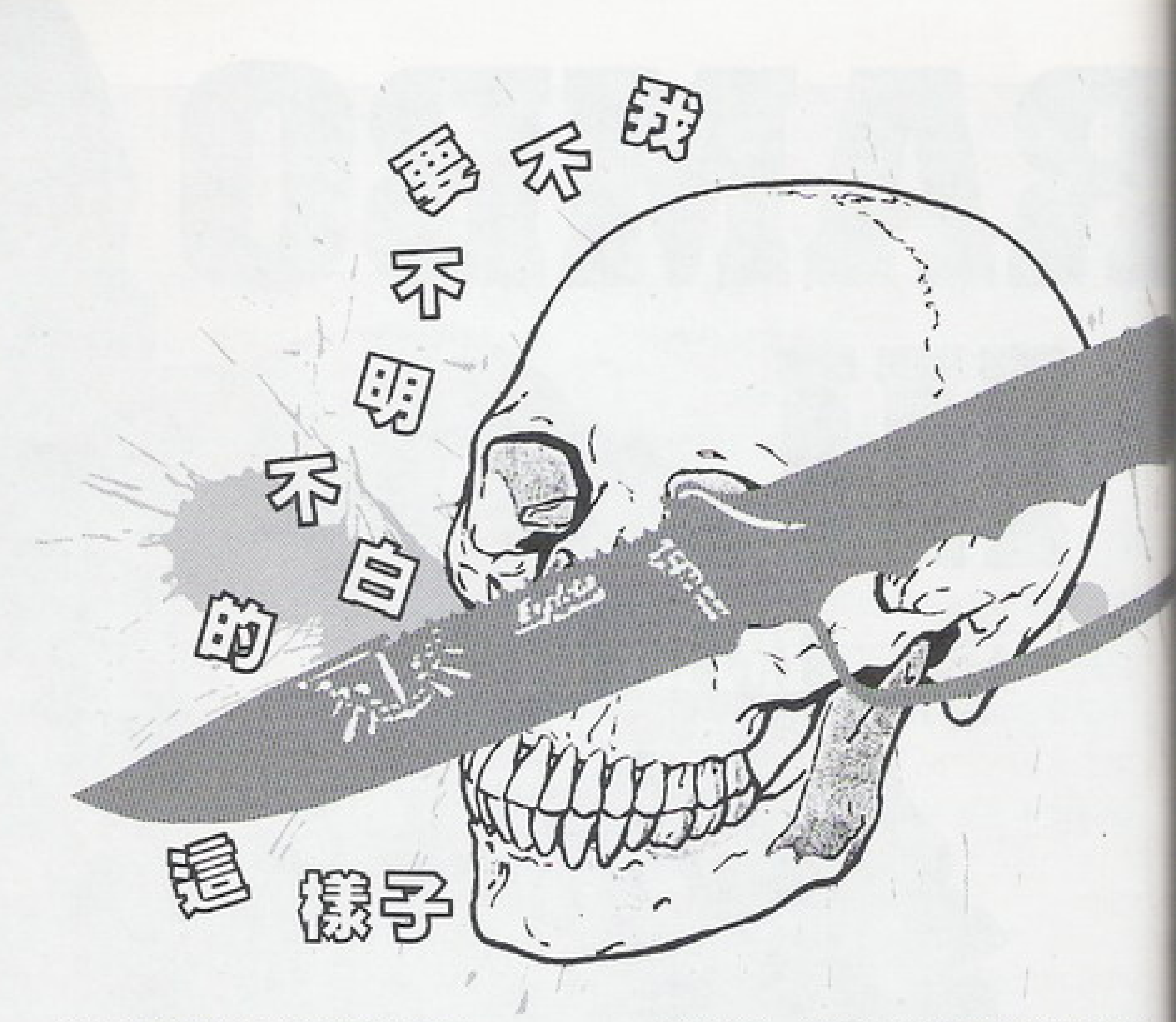
綜觀藍波的表現，記者發覺，藍波從不與敵軍正面衝突，而改以偷襲及迂迴戰術，並在兩畫面間相互移動，智取而不力敵；藍波牢記各陷阱之所在，並儘量不走有軍犬守衛的地方；開啟寶箱時，藍波必定站在側面開啟，以減少爆炸所受的損傷，有時更以長程武器（例如箭）開啟，以策安全；急救箱稀少可貴，不到最後關頭，決不輕言使用；當物品太多以致背包裝不下時，藍波必先丟棄國旗、肖像、盧布、髒衣服、鞋子、骨頭等用途不大的物品。好，讓我們繼續觀察藍波的動態。

此時，藍波已走到11H，以 KEY 1 打開大門，並戴上紅外線視鏡，以免誤觸警鈴。首先在12G 取得手槍，再至12C 取得第二支鑰匙（KEY 2）。到11D 拿到蓄電池，再到14B 關掉開關，於是乎13D 的狠牙陷阱已被關閉。藍波在14D 找到了橡膠手套。循原路出了大門，他打開地雷探測器，小心翼翼地走過地雷區，到達16J 處



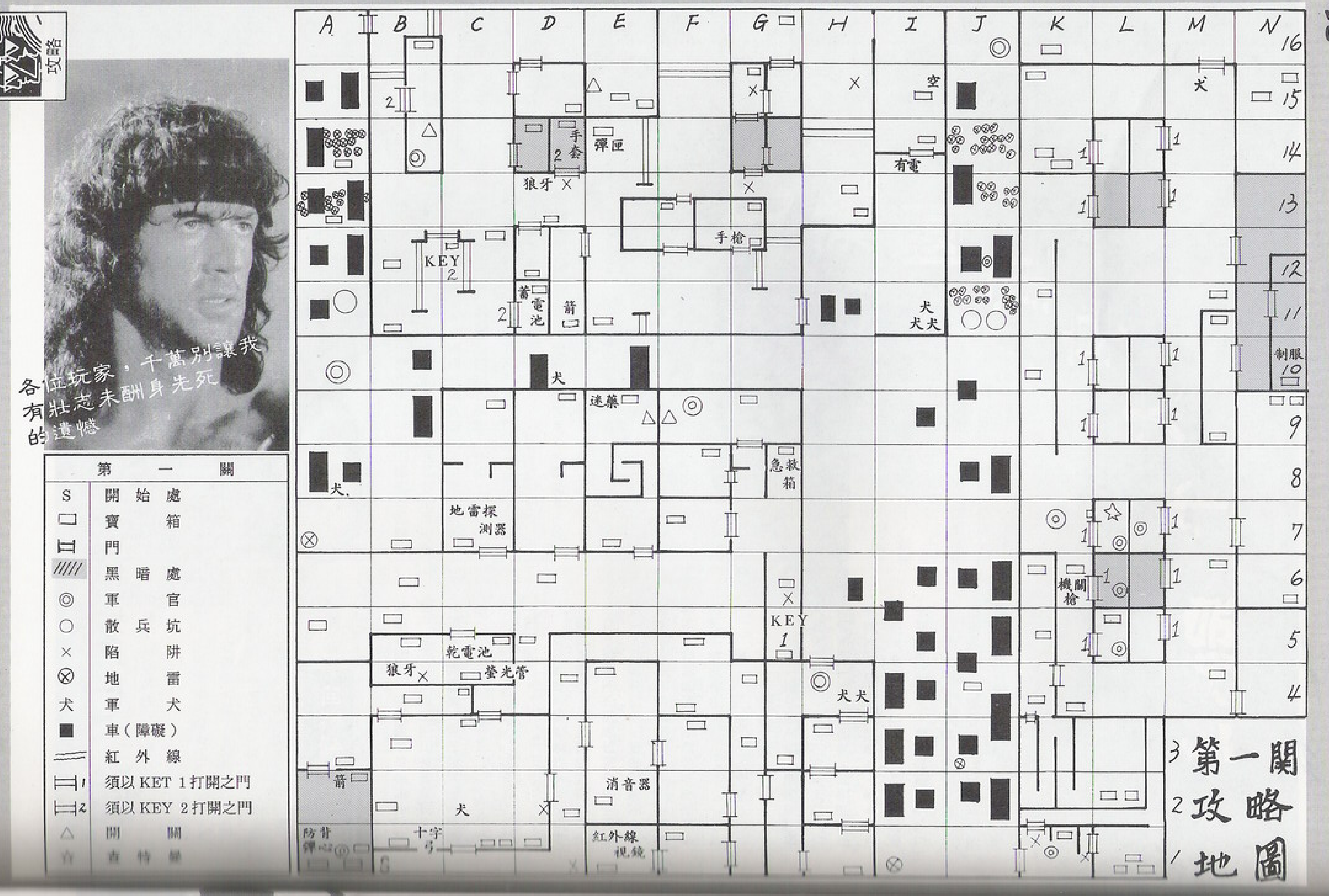
。

進入後，藍波走到12N，又是一個伸手不見五指的地方，於是他取出螢光管前進。在10N發現制服，藍波大喜，趕緊換上，自此藍波可在敵境內來去自如，敵軍對其視若無睹。他在 7L 發現查特曼，卻不得其門而入，於是遍尋各地寶箱，皇天不負苦心人，終於找到了五支爆破箭。他趕緊回到 7K，對準門左控制器。此時箭已上弓，蓄勢待發，但是藍波說一定要等一等，因為他要更換磁片（將 DISK A 取出，放入 DISK B）。換好後，咻！地一聲，箭已射出，趕緊取出 KEY 1，拼著最後一滴血，救出查特曼。



藍波的英勇表現，令記者佩服不已，但是為了減輕負擔，他不得不將一些裝備拋棄，只留下了手榴彈、爆破箭及定時炸彈等爆破性武器。

至記者截稿為止，藍波尚在敵境內奮戰中，請隨時注意本臺在阿富汗邊境為您所作的追蹤報導。



各位玩家，千萬別讓我
有壯志未酬身先死
的遺憾
第一關
S 開始處
□ 寶箱
門
黑暗處
◎ 軍官
○ 散兵坑
× 陷阱
⊗ 地雷
犬 軍犬
■ 車（障礙）
紅外線
須以 KET 1打開之門
須以 KEY 2打開之門
△ 開關
第一關攻略地圖
A B C D E F G H I J K L M N
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16
KEY 2
KEY 1
手套
彈匣
狼牙
手槍
空
有電
蓄電池
箭
犬
迷藥
急救箱
地雷探測器
機關槍
乾電池
螢光管
消音器
十字弓
防背彈心
紅外線視鏡
制服



ANCIENT LAND OF



何肇琛 & Devil

五、返城堡莎拉玉殞，解聖書鋤奸計定

回到城堡，我先走到右上方找莉亞，並送還她的樂器，只見她千謝萬謝、歡天喜地的拿回樂器。其後我趕去找莎拉，開門後只見一老人在裡面，莎拉卻不知去向。那老人見到我後，便對我說莎拉已遭男巫的毒手。而她的遺言裡提到如她有任何不測，便把這本書交給我。正值悲憤之際我伸手出去接著那一本書，而這本便是第三本伊蘇古書（Book of Toban）。

隨後我趕到施碧村找瑪娜。為了不使她傷心，我隱瞞莎拉遭毒手的消息，請她為我讀出了三本古書的內容。她讀給我聽後，便叫我到山上的賊巢（Thieves' Hideout）找她的兒子，以便進入德安之塔（Daan Tower）消滅男巫。

到了賊巢，向瑪娜之子一里奧拔，說明來意後，他便帶我到塔的單向入口（准進不准出是為防止怪物跑出來），並拿走我身上攜帶的翅膀，因為在塔內使用會有危險。我把翅膀給他後，便隻身闖入了怪物及男巫之根據地一德安之塔。

六、闖魔塔誤中機關，拾銀劍痛宰螳螂

進入了塔內的大廳，所遇到的敵人越來越強勁。我連忙提高戒備，在塔內展開了初步的搜索。首先用通道走到了房間㈠，找到藥水、定身鏡和邪惡戒指（Evil Ring）。接著走回大廳，經通道㈠，走到通道㈣之門口。一踏入房內，全身突然失去知覺，醒來時已身處獄中（Jail），身上所有銀製武器亦不翼而飛。



伊蘇國重享太平 完結篇

四周望望，見到一老人坐在旁邊，便上前攀談，得知他字叫奧他・沙根（Ota Zakan），被關在此已有一段日子了。

我只好來回走動探查地形了，突然牆上傳出巨響，一個人破牆而入。他說他叫奧知安（Ogien），是要救我離開牢獄的，要我去找一個叫雅頓（Aldon）的老人，以便更了解塔內的情形，並請我順便將一座神像交給雅頓。我答應他後，他便給我一座神像（Precious Idol），並叫我帶沙根一同離開。

但沙根卻請我先離去，於是我回到大廳，開始尋找雅頓的蹤影。但回想剛才所走的路，沒有遇到任何一人，故推測可能會有暗門。經多番嘗試，終於在通道㈠找到了暗門　（利用透視面具），進入了秘室（Secret Room）。

有一老人盤坐在房內，上前一問，果然是雅頓。我連忙把神像給他，他十分感激地送我一條藍色項鍊（Blue Necklace）作為答謝。

離開了密室走到通道㈣之門口，同時使用藍色項鍊和邪惡戒指，果然通過了這通道，到達通道㈤。

在這裡我遇到曾在獄中救我的奧知安（Ogien），他很慶幸我通過了通道㈣，並告訴我若要進入塔的另一端，便要找到金屬手杖（Rod）才能通過。

我謝了他，再在塔內搜索，終於找回了銀劍。往下走到通道㈥，在左上方的房間裡找到一扇門。心想：第三次決戰的時刻到了！

我當下緊握銀劍、手戴護甲戒指，走向那門。果然，敵人應聲出現，乃一螳螂怪也。對付這怪物頗為棘手，因它手中有三柄回力飛刀，殺傷力甚強，一不小心便會中招，故此得打足十二分精神來應戰。（對付辦法：先誘他飛出所有飛刀，趁飛刀未回之際走前向它攻擊，不可心急，否則勝算甚微。並須在飛刀未回到前離開，持之以恆，必定會勝。）



消滅了它後，我開啟了那扇門，到達了房間㈢。房內藏有兩個箱子，分別為鎚子（Hammer）和第四本伊絲古書（Book of Zakan）。

七、逢魔音異人相助，砍石怪金杖現形

離開了房間㈢，沿著路走到通道㈦，此時已換回時間戒指，故行動順得甚快速。在這裡找到了一個箱子，打開它一看，原來是失去了的銀盾。我馬上拿起了它，並向通道㈧走去。（如果不用時間戒指，拿取銀盾時將會遇到極大麻煩。）

到了通道㈨發現了兩條路，我決定先往上走，到達了房間㈣。在裡面遇到沙根，原來他亦成功地逃離了牢獄。交談時他告訴我在塔的另一面有一少女給男巫捉了去，並請我盡快去救她。

我立刻離開房間，一直奔至魔音走廊㈠，魔音殺傷力強，不斷耗損我的生命力，而恰好在旁邊找到了一扇門，便往內直奔，到了房間㈤。在這裡遇到一老人，他說魔音是由迴廊中的一根圓柱發出的，請我找到那柱子



，並毀掉它。

我稍事休息，待體力回復後，便跑回原路，奔上迴廊，拿起鎚子，敲打（按[↵]）每根柱子。很幸運地，打斷了那根魔音柱，再回到房間㈤，那老人已離去。走過魔音走廊（Sound Passage），四週一望，發覺身處在通道㈩中，沿著左上方的路走，到達房間㈥。

這次仍舊用回上次的裝束，只是換了銀盾而已。走近門前一隻石頭怪立即出現。它的攻擊力強，尤以核心為甚，只須在它身旁來回攻擊，便能把它輕易地解決掉。對付它後，走進了房間㈦，找到了金屬手杖和第五本伊蘇古書（Book of Malak）。

接著回到通道㈩，利用傳送鏡（Transfer Mirror）進行傳送，在拿取了銀甲後，便離開了通道㈩，往通道⒀走去。（傳送位置及地點請各玩家自行嘗試了。）

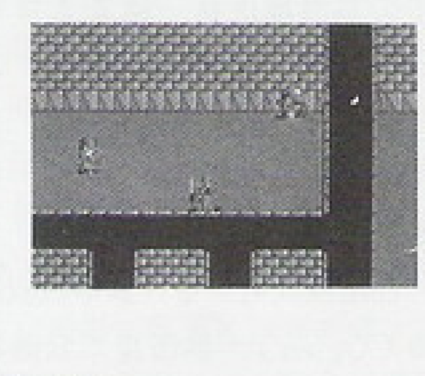
八、搜小塔少女喜獲救，試火劍雙煞慘歸陰

到了通道⒀，在右下方找到了一個箱子，可惜是空的。失望之餘，繼續搜索。終於給我找到了一個小房間，內有一個箱子，而箱子之內便是防護力最強的戰盾（Battle Shield）。

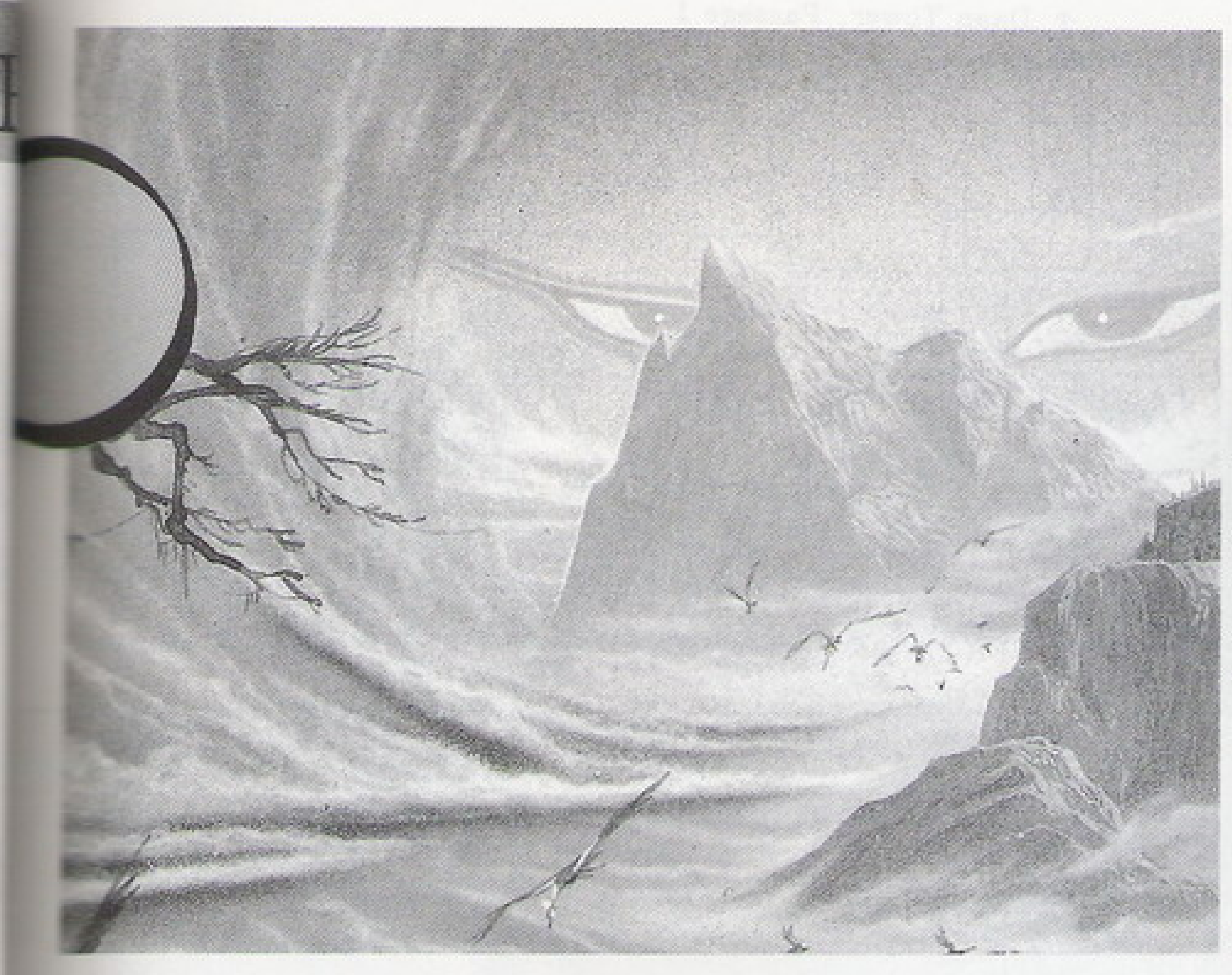
拿到手後，繼續前行，不久便遇到兩條走廊。我選了向下的那一條，一直走到了德安之塔外的小塔，（External Tower）裡面，遇到了一扇無法打開之門。（順帶一提，這裡的敵人甚難對付，必定要用時間戒指加快速度來消滅它們）。

我嘗試撞、推、拉門柄，均告失效。唯有用最後一招──邪惡戒指和藍色項鍊一起使用，伸手一推，大門應手打開，在房內找到了被男巫關禁的少女，原來是莉亞。她給了我一副眼鏡（Spectacles），有了它便可翻閱（按[R]鍵）伊蘇古書。她要我馬上去消滅男巫，刻不容緩，因此我戴回時間戒指，離開了小塔。

回到主塔後，我選擇往上走的路，到了通道⒁。在那裡找到一瓶藥水，再向前走，到了通道⒂。在這裡又找到了兩條走廊，我選了向右的那一條，到了房間㈧，在房中找到戰甲







（Battle Armor）（必須使用藍色項鍊和邪惡戒指，否則無法接近。）

再走回頭，走到通道㈦時，牆中傳出巨響，敵人從牆中撲出來攻擊。我閃避之時，走進了牆內，赫然見到一個小房間，內有兩個守衛守著一個箱子。我消滅了它們後，打開箱子，發現了令我驚喜的火焰劍（Flame Sword）。走出房間，找外面的敵人來「試劍」。只見鬼哭神號，人仰馬翻，心中暗嘆：好一柄稀世神劍！

到了通道㈦，又遇到了熟悉的傳送鏡。經多番嘗試後，到了一小房間，內有一面傳送鏡。我換上護甲戒指，使用鏡子，到了房間㈩。一進內，敵人馬上出來「歡迎」我。我亦不客氣，用手中利劍打招呼。〔攻擊方法：四個角落可躲開攻擊，待深色頭（彩色螢幕上為黃色頭）靠近時再攻擊，它被攻擊後會立即轉換顏色應馬上退下，待深色頭靠近再攻擊，如此定會取勝〕。

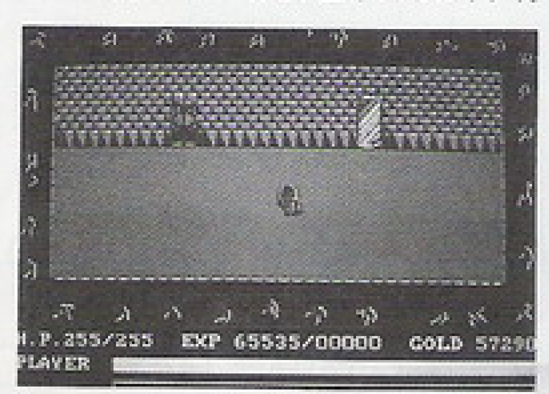
消滅它後，打開了門，只見一條長長的走廊，在盡頭有一扇受魔法保護之門。用盡一切辦法，仍是打不開。在不知所措之際，便決定用眼鏡閱讀剛得來的兩本伊蘇古書—Book of Malak和Book of Zakan。

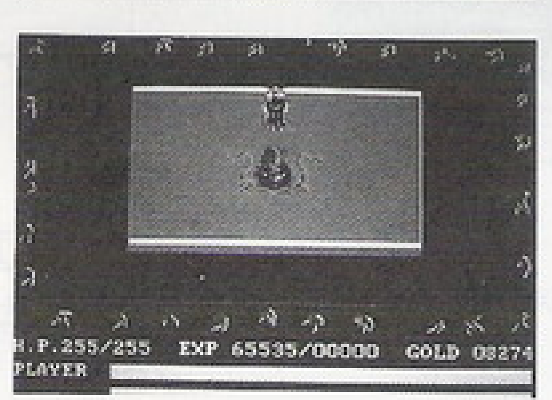
九、惡男巫劍下授首，齊聖書海內昇平

在翻閱Book of Zakan時，發現裡面提到藍色徽章（Blue Amulet），有克制魔法之特性。於是急急往回走。

到房間㈣見沙根，原來此書是他的亡父所寫的，他把藍色徽章交了給我。我立刻趕回那扇門，伸手一推，大門應聲而開。這回不知會走到那裡呢？

走進那扇門後，到了塔內最重要的部份—馬利弗克斯的房間。但見他站在台上，卻沒路徑走上台，故我四週尋找傳送點。終於在下方找到了有





記號的方格，進入了台階。

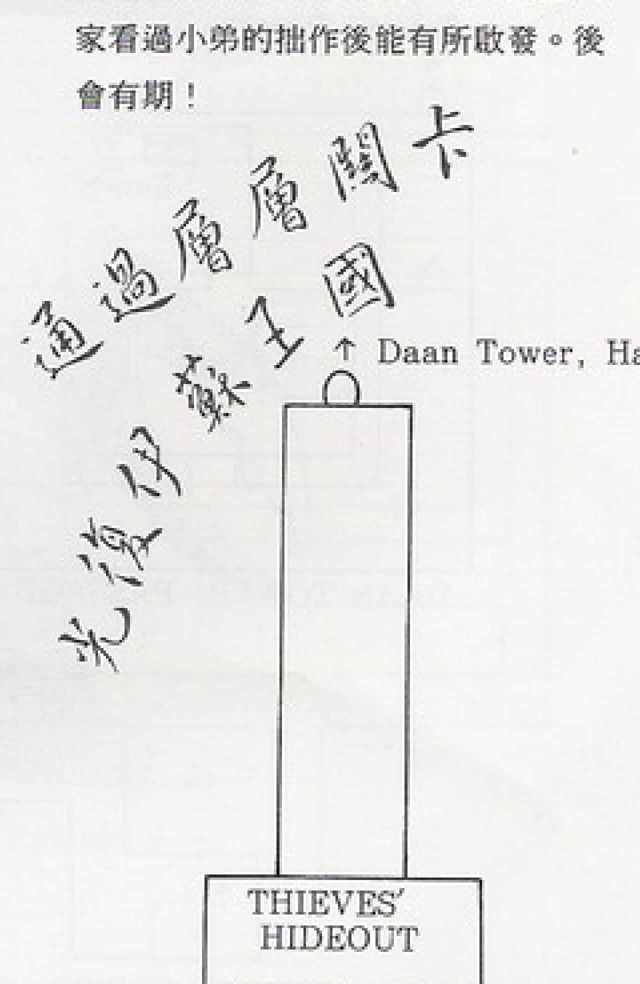
我換上了護甲戒指，正欲上前解決他之際，他對我說了一件令我吃驚的事—費安娜竟是其中一個伊蘇的守護神，他令她失去記憶，藉以控制整個伊蘇國。跟著我便和他展開了一場未知勝負的生死大對決……（作戰技巧：小心四周飛來的爆彈，並儘量和男巫貼身打鬥，但須在他走開之前作九十度角的分離，先發制人，否則地上會出現一個大洞，一掉下去便九死一生了。多練習幾次，必會有成。）

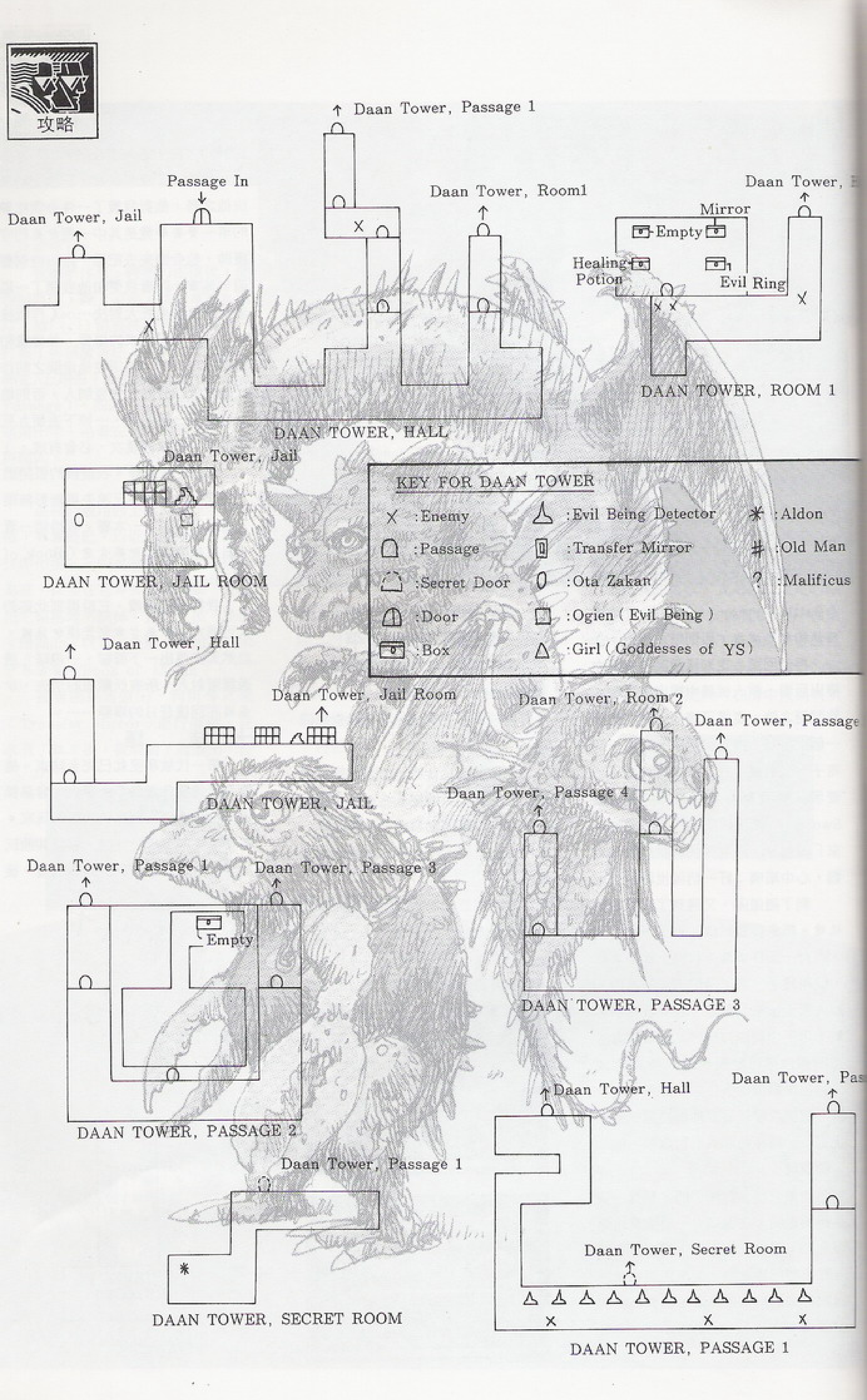
四週一片寂靜。我緩緩的張開眼，四週一看，男巫已消失得無影無蹤，而地上只剩下一本書。我拾起一看，原來是第六本伊蘇古書（Book of Malificus）。

我打開它閱讀，它說得到此書的人可憑六本伊蘇古書來光復伊蘇國。忽然天空傳出一下聲響，一線曙光透過雲層射入，所有妖獸紛紛消失，伊蘇國亦回復昔日的寧靜……。

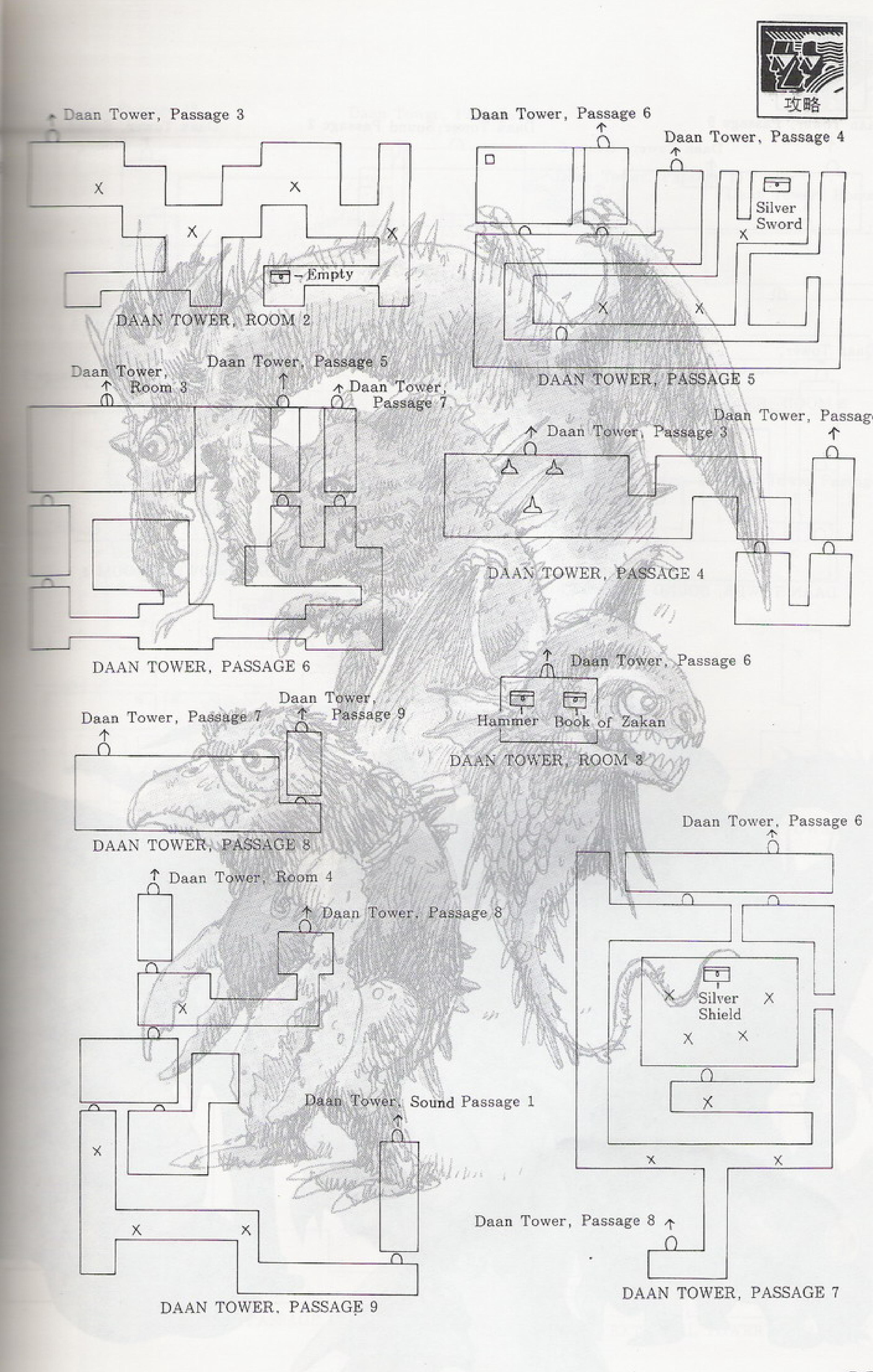
十、結　語

第一代故事至此已完全結束。值得一讚的是此遊戲不太煩人，容易操作，十分適合初玩角色扮演的玩家。而畫面結構亦十分完美，希望其他玩家看過小弟的拙作後能有所啟發。後會有期！

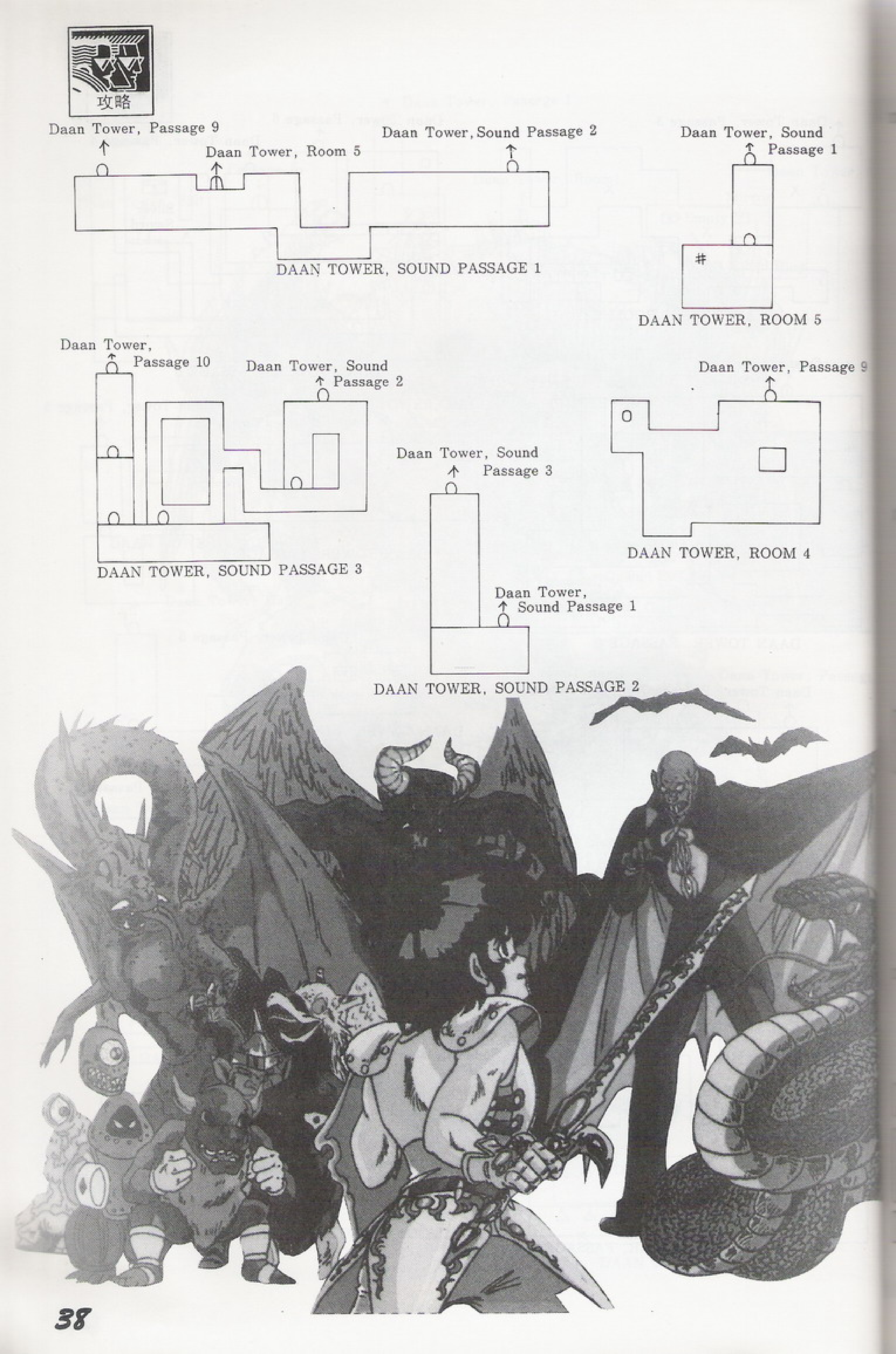


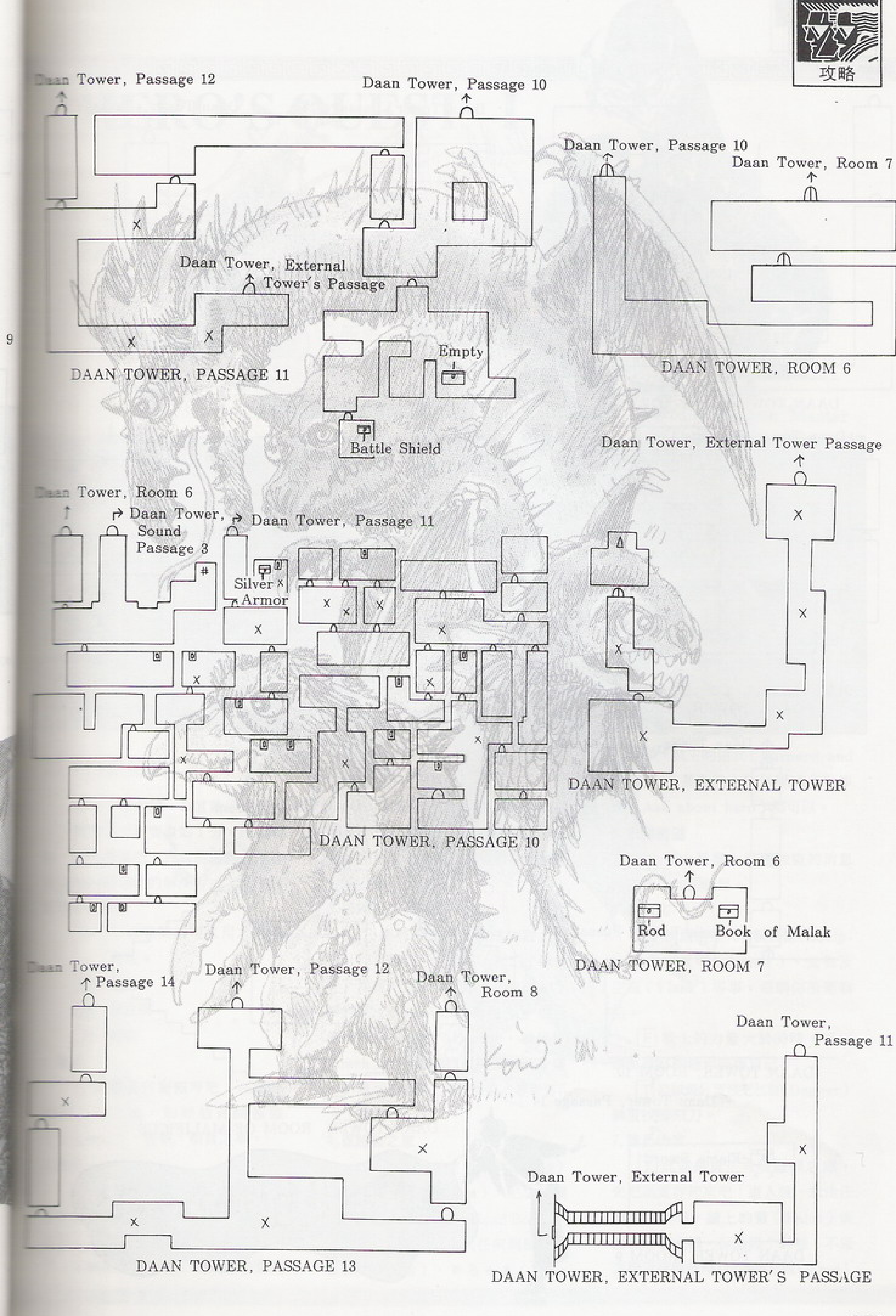


Daan Tower, Passage 1
Passage In
Daan Tower, Room1
Daan Tower, Jail
Mirror
Empty
Healing Potion
Evil Ring
DAAN TOWER, ROOM 1
DAAN TOWER, HALL
Daan Tower, Jail
DAAN TOWER, JAIL ROOM
KEY FOR DAAN TOWER
:Enemy
:Passage
:Secret Door
:Door
:Box
:Evil Being Detector
:Transfer Mirror
:Ota Zakan
:Ogien (Evil Being)
:Girl (Goddesses of YS)
:Aldon
:Old Man
:Malificus
Daan Tower, Hall
Daan Tower, Jail Room
Daan Tower, Room 2
DAAN TOWER, JAIL
Daan Tower, Passage 4
Daan Tower, Passage 1
Daan Tower, Passage 3
Empty
DAAN TOWER, PASSAGE 3
DAAN TOWER, PASSAGE 2
Daan Tower, Hall
Daan Tower, Passage 1
Daan Tower, Secret Room
DAAN TOWER, SECRET ROOM
DAAN TOWER, PASSAGE 1

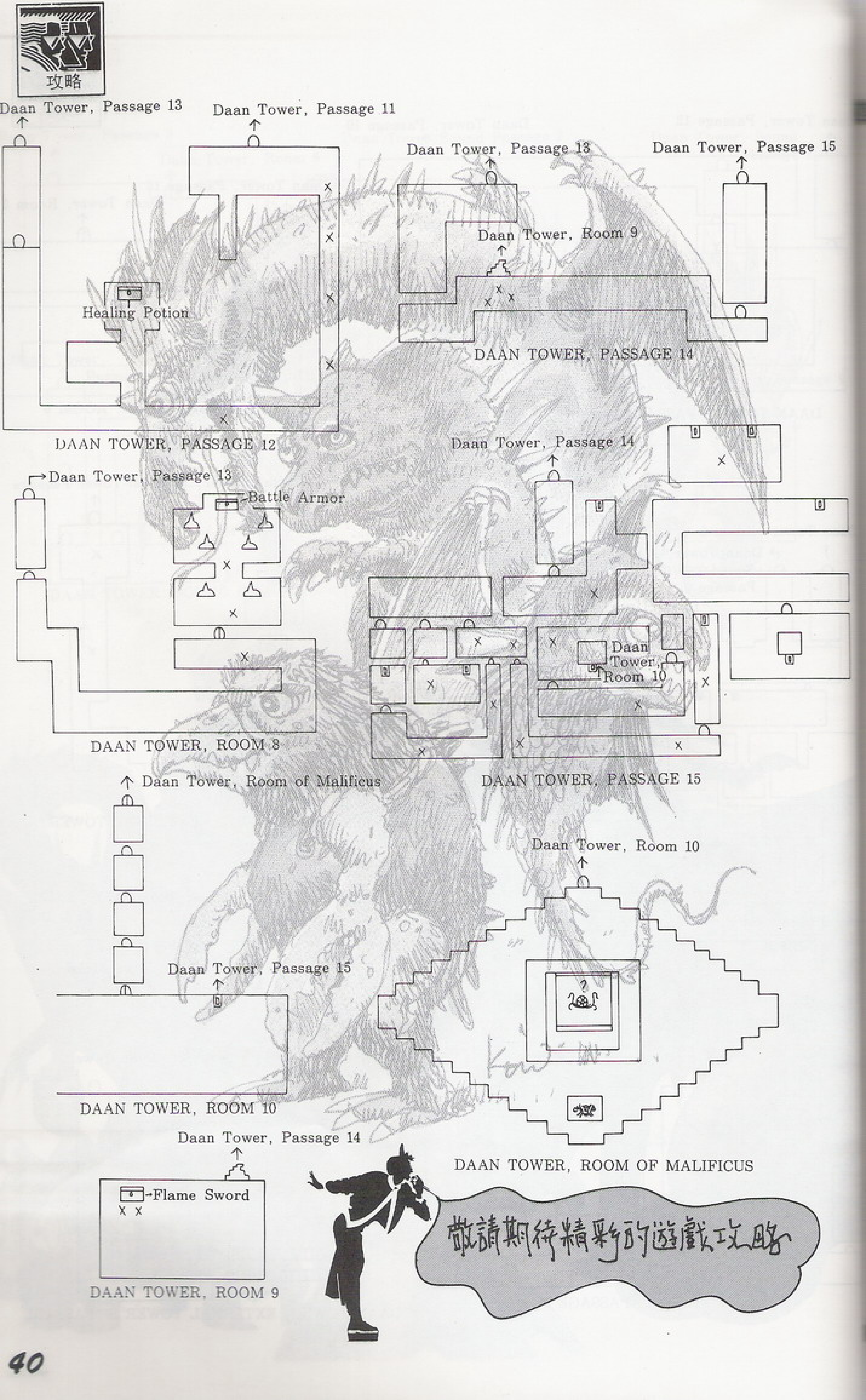


攻略
Daan Tower, Passage 3
-Empty
DAAN TOWER, ROOM 2
Daan Tower, Passage 6
Daan Tower, Passage 4
Silver Sword
DAAN TOWER, PASSAGE 5
Daan Tower, Room 3
Daan Tower, Passage 5
Daan Tower, Passage 7
DAAN TOWER, PASSAGE 6
Daan Tower, Passage 3
Daan Tower, Passag
DAAN TOWER, PASSAGE 4
Daan Tower, Passage 6
Hammer
Book of Zakan
DAAN TOWER, ROOM 3
Daan Tower, Passage 7
Daan Tower, Passage 9
DAAN TOWER, PASSAGE 8
Daan Tower, Room 4
Daan Tower, Passage 8
Daan Tower, Sound Passage 1
DAAN TOWER, PASSAGE 9
Daan Tower, Passage 6
Silver Shield
Daan Tower, Passage 8
DAAN TOWER, PASSAGE 7


攻略
Daan Tower, Passage 9
Daan Tower, Room 5
Daan Tower, Sound Passage 2
DAAN TOWER, SOUND PASSAGE 1
Daan Tower, Sound Passage 1
DAAN TOWER, ROOM 5
Daan Tower, Passage 10
Daan Tower, Sound Passage 2
DAAN TOWER, SOUND PASSAGE 3
Daan Tower, Sound Passage 3
Daan Tower, Sound Passage 1
DAAN TOWER, SOUND PASSAGE 2
Daan Tower, Passage 9
DAAN TOWER, ROOM 4



Daan Tower, Passage 12
Daan Tower, Passage 10
Daan Tower, External
Tower's Passage
Empty
Battle Shield
DAAN TOWER, PASSAGE 11
Daan Tower, Passage 10
Daan Tower, Room 7
DAAN TOWER, ROOM 6
Daan Tower, Room 6
Daan Tower,
Sound
Passage 3
Daan Tower, Passage 11
Silver
Armor
DAAN TOWER, PASSAGE 10
Daan Tower, External Tower Passage
DAAN TOWER, EXTERNAL TOWER
Daan Tower, Room 6
Rod
Book of Malak
DAAN TOWER, ROOM 7
Daan Tower,
Passage 14
Daan Tower, Passage 12
Daan Tower,
Room 8
DAAN TOWER, PASSAGE 13
Daan Tower,
Passage 11
Daan Tower, External Tower
DAAN TOWER, EXTERNAL TOWER'S PASSAGE


攻略
Daan Tower, Passage 13
Daan Tower, Passage 11
Daan Tower, Passage 13
Daan Tower, Passage 15
Daan Tower, Room 9
Healing Potion
DAAN TOWER, PASSAGE 14
DAAN TOWER, PASSAGE 12
Daan Tower, Passage 14
Daan Tower, Passage 13
Battle Armor
Daan Tower, Room 10
DAAN TOWER, ROOM 8
Daan Tower, Room of Malificus
DAAN TOWER, PASSAGE 15
Daan Tower, Room 10
Daan Tower, Passage 15
DAAN TOWER, ROOM 10
Daan Tower, Passage 14
DAAN TOWER, ROOM OF MALIFICUS
Flame Sword
敬請期待精彩的遊戲攻略
DAAN TOWER, ROOM 9

HERO'S QUEST™ I



攻略講義(上)

是英雄的搖籃；
成名的跳板……



/冒險者函授學校

授課人：技擊院長 Weapon Master

一、前　　言

歡迎來到史匹爾堡，各位準英雄們！在這裡，千萬別放過任何練習的機會，你會經常遭遇各型怪獸，從牠們身上獲得的戰利品全歸你所有，不砍白不砍，打、殺、燒、烤都可以，幹得好的話，不但經驗值增加，還在有關科目上加你幾分哩！話說回來，可別小看那幾個銅板！在各位的探險過程，本校所提供的許多項服務可都得另外收費：買法術要錢、大補丸要錢、運功散要錢，想換副好護甲也要錢、連問訊息有時也要點兒錢，因為這些都沒算在當初你繳的學費裡，不過羊毛出在羊身上，不是嗎？所以想順利結業的你，可別忘了多賺點外快，多補充點準沒錯！

「練功」最怕遇上麻煩棘手之事，先別氣餒，趕緊「記住你的進度」，暫時脫身把咱們這「講義」好好再看一遍，多試幾次，可別練得走火入魔，暫時休學不打緊，弄不好還得退學重來！

以下的課程完全根據純種職業的各項專屬技能來提出解決方法，所以「副修」其他技能的同學，當然有較多的方法可用，不過，樂趣就少了許多。我們現在的學生裡面，有不少可是早就拿到某些職業的「結業證書」；有拿到戰士學位證書，再回來修魔法師或盜賊學位的。如何，想不想試看看？

二、課程開始

進入小城大門，為了歡迎你到來，分數欄上出現寶貴的1分，好的開始，再接再厲吧！在各個地點各種職業遇到的問題時的解決方式不同，以符號區分如下：

△：三種職業均可採用之共通方法。

F：戰士

M：魔法師

T：盜賊

1.警局

△ 跟警長打聲招呼吧！在他介紹完小城之後，詢問他有關強盜（Brigand）、怪獸、商賈之事。

2.旅店

△ 長相酷似貓，又不時舔自己手掌的就是店主人。你可以問他如何住宿（Ask about inn）。假如你餓了，不妨坐下來，在「美麗」的女主人從廚房出來時，向她點些食物（Order Food）吃。

△ 別忘了在黃昏晚餐時間到這裡來，有位阿拉伯商人遭強盜洗劫一空，你可以問他強盜之事再給他點錢，好心會有好報的。

3.老婦人之家

T 這純粹是提供盜賊練習「技巧」和「賺錢」的地方，別忘了取悅一下屋裡的貓，撫摸牠（Pet Cat）或餵牠（Feed Cat）都可以。屋子的傢俱——桌子（Desk），躺椅（Couch）……到處找找保證有所收獲。不過可千萬別上樓，有些人喜歡養「大」寵物。

4.冒險者之家

△ 閱讀桌上的冒險者日誌（log）並記得簽名留念（Sign），把公佈欄上的冒險者啟事記下來（Read Board）。你可以問這裡的主人任何問題——城主（Baron），邪惡女巫（Baba Yaga），城主的兒女（Barnard and Elsa），甚至牆上的怪獸或英雄事蹟（Ask about hero）都可以。

5.市場街道

△ 到水果攤上打聽強盜的消息，順便買50個蘋果。

6.乾糧店

△ 詢問店主人有關裝備（Equipment）、護甲（Armor）、食物及空瓶（Flask）等事，添購你所需物品。

F 戰士的力量大於60時，可以購買最好的鏈甲保護自己。

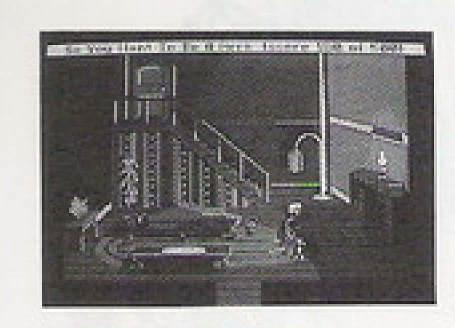
T 盜賊最好買幾把匕首(Dagger)練習投擲飛刀。

7.警長的家

T 此處是真正考驗盜賊之處，先把進度存起來吧！進入後，拿走任何你能拿的。牆上的畫（Paint）後面也暗藏玄機，保險箱？對啦！不過要接近保險箱時，記得把花瓶(Vase)



先拿走。拿到音樂盒(Music box)後千萬勿開。樓上房間別進去，否則你會死得很……慘！



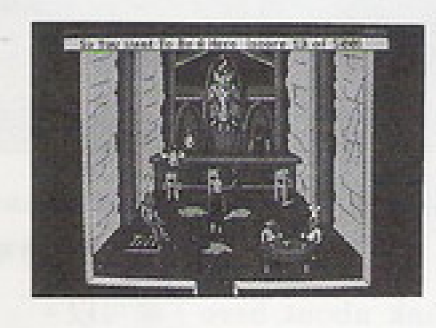
8.小巷

△ 白天時施捨點錢給乞丐，並且問他強盜、乞討(begging)和夜晚(night)之事。

T 盜賊在晚上到此，得先和你的同夥打招呼(Make Thieve's Guild)，別忘了問盜賊公會的入會密語(Password)！

9.酒店

T 只有盜賊和西邊椅上的大漢(Crusher's)談話，說出盜賊的密語，他就會讓你進入盜賊公會。



10.盜賊公會

T 加入公會(Join the guild)，你便能享受到許多優待。你可以在此銷贓(Fence the stolen goods)，買你所需要的工具箱(Tool kits)。跟賊王賭一賭，不過他會作弊，要小心。你可以問他有關公會、匕首之事。



11.城外

△ 布魯諾就靠在牆上把玩匕首，詢問他有關邪惡女巫(Baba Yaga)之事。給他點錢，他會告訴你進入女巫小屋的咒語(Hut of Brown, Now sit dowm)。別和他打，你打不贏的！

12.藥師小屋

△ 進屋前別忘了敲門(Knock door)，詢問她癒療藥和魔法處方(Potion, spell component)。以後你可以把所獲得的洞穴巨人的鬍鬚(beard)和半人豹的爪子(Claw)或是空藥瓶(Empty Flask)賣給她。她會請你幫她找戒指。

13.小屋前的大樹旁

戒指就在樹上的鳥巢裡(nest)。拿到戒指後記得還給藥師。

F 戰士可以就地撿石頭投擲鳥巢，直到擊中為止。

T 盜賊 練習爬樹(Climb Tree)直到成功為止(Get the ring)。

M 魔法師可以施展心靈移動術(Fetch)或火焰術拿到鳥巢。

14.農場

△ 由藥師小屋處向西走，遇見半人馬時，向他詢問強盜和強盜頭子(leader)之事。



15.城堡

△ 請守門者卡爾打開城門(Open the gate)。卡爾知道很多事，你可以問他有關城主的兒女、詛咒(Curse)、墓地(Graveyard)、報酬(reward)等事。

F 戰士可以請教兵器大師有關戰鬥(Fight)之事，並每天來此找他練習，直到打敗兵器大師為止。

△ 西側的守衛室沒什麼用處，不用在此多費心思。

△ 到東側馬房接受打掃的工作，雖然賺不到什麼錢，對身體卻很有益處，此處並可提供睡眠場所。

△ 除非先找到城主的兒子(Baronet)，否則無法進入大廳。以後若找到少城主，可以到此問城主有關強盜，城主兒女(Elsa)和 Yorick 之事。

16.草原和平之地

△ 從樹上摘些果子吃，可以解饑；摘些花給藥師做解咒藥劑用。此處是過夜恢復體力之最佳場所。

M 魔法師閱讀大石上的文字，施開啟術可取得大石下的鎮定術卷軸(Scroll)。

17.雪林

△ 由藥師小屋向右走到盡頭，北歐巨人會出現。詢問他交易(Bargain)後，將50個蘋果拿給他，便可以獲得寶石(Gem)。

18.森林

△ 出小城後往南走，你會發現一隻被陷阱夾住的狐狸，釋放她(Free Fox)，她會指點你如何獲得仙子塵(Fairy dust)。

19.樹仙

△ 麋鹿是樹仙的寵物，不可傷害牠，牠會帶你去見樹仙(Dyrad)。順著她的吩咐，你必須去取得啞啞花種子(seed)，交給她後，她會送你神奇橡實(Arcon)。把橡實拿給藥師以便配製解咒藥劑(Dispel Potion)。

20.小丘啞啞花

F 戰士可以撿石頭把種子砸下來。



[M] 魔法師則可使用心靈移動術或開啟術以得到種子。

[T] 盜賊可爬上岩石接住種子。

△獲得種子後拿給樹仙。

21.土撥鼠穴

△ 先打招呼，等土撥鼠王出現時牠詢問綠毛皮之事（Ask about Fur），牠會從洞穴中丟出毛皮。魔法師可以再問牠魔法之事，牠會送你偵測術卷軸。

22.森地香菇地

△ 白天時可以撿著香菇跟藥師換錢。（Mushroom）

夜晚時，答應精靈的請求跳支舞，記得帶著空瓶子，以便裝牠們送你的仙子塵（Fairy Dust）。小心別踩到香茹圈裡（如果你先把遊戲存起來，再試試看，保證十分有趣）。

23.熊穴外的巨魔

[F] 對付巨魔。當戰士看自己狀況不對時，該逃就逃吧！到草原去過夜恢復體力，第二天再去打，直到打敗巨魔為止。拿到牠身上的寶箱，強行打開（Force Chest）可獲得金幣

[M] 魔法師在遠距離就先施鎮定術，再將牠收拾。拿到寶箱後，施展開啟術即可。

[T] 小偷就只能潛行通過巨魔不過若被發現，就怪你學藝不精了，把潛行練好了再來吧！

24.熊穴

[F] [T] 對付饑餓的大熊要如何是好？你不會傻到和牠交談吧！也許餵牠（Feed Bear）是個好方法。稍後殺死地精拿到鑰匙後再把大熊的腳鐐打開即可（Open lock）。

[M] 魔法師施展鎮定術即可。稍後拿到鑰匙再開鎖即可。

25.地精洞穴

[F] 戰士直接殺死地精即可，別讓牠有施法的機會。拿走鑰匙。

[M] 千萬別讓地精先施法，否則牠可以抵擋你所施予的任何東西。施展火焰術直到殺死牠為止。倘若魔法點數消耗完了，就使用匕首，否則先離開，改天再來也可以。打敗地精可以拿到鑰匙。

[T] 打敗地精？不用了，溜過去施展妙手空空「ㄎㄧㄤ」到鑰匙就可以啦！

26.隱形寶箱

[F] 戰士搜尋地精洞穴（Search Cave），直到找到隱形寶箱。先喝一瓶恢復體力的癒療藥（Healing Potion），再強行打開寶箱（Force Chest）。

[M] 魔法師直接施展開啟術即可。

[T] 小偷施展開鎖（Pick the lock）的功夫，不過，功夫最好練到家了。

27.邪惡女巫大門

△ 和骷髏頭交易，把寶石給它（Give Gem），更可進入大門內。

28.邪惡女巫小屋

△ 鍵入你從布魯諾那兒得到的咒語，不過可別站在小屋下方哦！咒語是「Hut of Brown, now sit dowm」，小屋便可以降下來。

△ 在未打敗強盜之前，你無法對女巫怎樣，當她問你問題時，回答「是」就好了。離開女巫之屋後，到藥師那兒買不死油膏（Undead Unguent）。

△ 在遊戲結束前，你必須找到魔鏡，再到這裡來，在女巫現身時，使用魔鏡（Use Mirror）即可收拾她了。

29.墓地

在午夜（midnight）時，使用不死油膏（Use Undead Unguent），再進入墓地。到墓地中央取得曼陀羅根（Get mandrake），再到邪惡女巫那兒，把曼陀羅根給她即可。

30.瀑布隱士洞穴

△ 觀察（Look ）瀑布。有些事物隱藏著在訊息裡，以後你會用到的。到瀑布旁，用空瓶子取一些水（Get water）。把水拿給藥師。

[F] 要進入洞穴，可以撿拾地上的石頭，投擲崖上的洞穴大門。如果投擲準頭不夠，就繼續練到擲中，直到裡面有人開門出來，爬上梯子到門口。

[M] 魔法師使用偵測術即可。

[T] 小偷可以直接爬到崖上（Climb）。

31.隱士

△ 進入前先敲門，敲門後別忘了靠邊站，否則你永遠都進不了洞穴。此處是安全場所，如果你想玩牌，可在晚上到這裡來。

△ 進入洞穴後，問隱士有關瀑布（fall）、強盜、法術士（Warlock）、魔鏡（Mirror）和隱士（hermit）之事。

[M] 魔法師可以詢問有關魔法（Spell）、引發術（trigger）和卷軸之事，但務必拿到隱士想給你的東西。

32.城外練靶場

△ 如果你有投擲點數的話，此處倒是不錯的飛刀練習場所。（Throw Dagger 和 Get Dagger）。

△ 在中午時間到這裡來，強盜布魯諾和布魯托會在這裡談論秘密的重要事情。記住他們說的話，和入門密語。等布魯諾離開後，先別急著出來。到靶場裡將布魯托給解決了，你便可以獲得一支鑰匙。

33.安特衛普

△ 牠是看門的怪物，別太靠近牠，也別去激怒牠，否則會有「很好玩」的事情發生。在西側岩石處搜尋（Search rock），直到你找到鑰匙洞為止。

[F] 戰士使用他從布魯托處得到的鑰匙（Use key），便可打開門鎖。

[M] 魔法師施用開啟術。

[T] 小偷則開鎖即可。

△ 推開石門（Push open rocks）後，鍵入你先前得到的入門密語即可。



Y.M.J

御鐵鷹兮破長空
漫談噴射戰鬥機

一、前言

玩模擬遊戲一直是 RPG 以外我的一大樂趣，心中那股對 Top Gun 的狂熱促使我不斷的去尋找「練功」的對象，從全天候戰鬥機（Jet），無敵飛狼（Gunship），捍衛雄鷹（Falcon），F-19，F-15 II，以至於最近的戰鬥轟炸機（Fighter Bomber），我出動不下數百次，打下了幾千架的米格，「黑」到的勳章可以掛滿一件上衣，可是每次打開那部有 VGA 顯示系統的 286 AT 時，我總會發現，我的最愛還是噴射戰鬥機。

我想我應該是最初幾個玩噴射戰鬥機的人之一吧！那時我們拿到的版本還是最早的純 EGA 版，它又要求非 286 AT 不能玩（XT 太慢），因此我只能在公司玩。猶記那時能通過四次降落考驗的只有史守正先生和我，我的技術還是得自他傳授的（他大概是第一個正式進入任務的玩家，我真的很佩服他，幸好在空戰技巧上我還不輸他），可惜在我開始飛時公司把磁片寄回更換新版的噴射戰鬥機使我沒辦法玩下去。不過那時我對噴射戰鬥機就已經相當的熟悉了，因此推崇它為當時最佳的飛行模擬擬遊戲，這次放假回去看看戰鬥轟炸機後，我發現它仍然是第一。

究覺噴射戰鬥機好在那裡呢？

首先，是它的 3D 效果。機外各種角度的觀點那是不用提了，起飛前由遠而近的效果更是令人激賞。有人可能會嫌它的地形景觀太過單調，比不上F-19和F-15 II。且慢一請您選擇「自由飛行」（Free Flight）項目，到舊金山等地去觀賞風景，當各位在使用機外觀點的各種角度去觀看時，對它鬼斧神工的 3D 技術，必定也會致上最高的敬意！

其次是它的空戰真實度。噴射戰鬥機中雖然也有不少的地面轟炸任務，但真正的重頭戲還是與米格機的空戰。噴射戰鬥機中的米格29 是我玩飛行模擬遊戲以來遇過最真實的對手，它們善於利用高度差和視界來進行纏鬥，反制技巧也不差，當你擊落了一架難纏的米格機後，相信你一定會感受到前所未有的成就感，不像捍衛雄鷹中非常白痴卻擁有幽浮性能（速度比你快，轉彎半徑居然還比你小）的中校、上校級米格21和F-19和F-15 II 中的那些低能機（我曾用火神砲一口氣掃下十八架），不是太強就是太笨。噴射戰鬥機的 AI（人工智慧）也是模擬得相當逼真的，當你遇見三架編隊的敵機後，觀察它們各自的反應，你就會知道我所言不虛了。

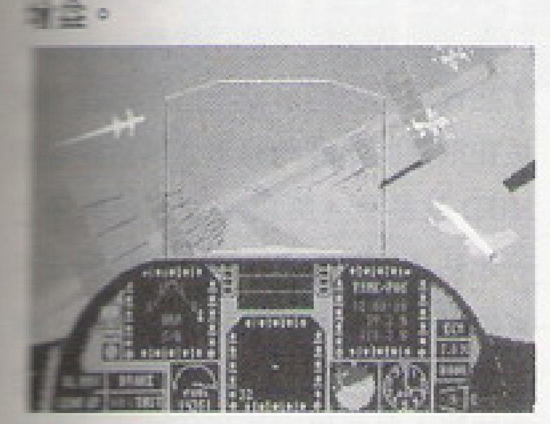
此外，真實度極高的降落過程與武器系統、具故事性的任務內容，都是噴射戰鬥機的過人之處。那麼，噴射戰鬥機的缺點有那些呢？首先，和其他的遊戲相較之下，它的儀表顯得較為簡陋而單調，遊戲架構也太單純，簡報全是文字，沒有F-15 II 和F-19的那種多功戰情顯示幕。最後也是最重要的一點，就是噴射戰鬥機中沒有輔助降落系統（ILS）。雖然這在新的版本中已有添加，但仍嫌太過簡陋，猶記在玩舊版的噴射戰鬥機時，每每

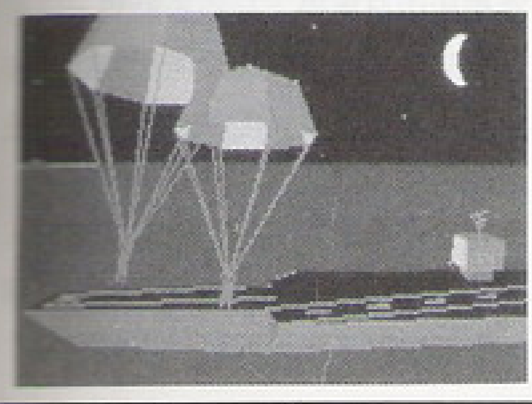




找不到地面基地，總盼望能有一套像F-15II那樣完善的ILS，如果真要挑的話，這大概是唯一的缺點了。

說了這麼多，都快要變成評論家了，差點忘了我這個「百戰天鷹」的身份。飛了這麼久的噴射戰鬥機，在此發表一下我個人的飛行心得，希望新手們能從其中有所收穫，而同為老手的同志們也能切磋琢磨一番，互有增益。





二、降落

菜鳥們初至遠瑞馬最大的困擾，就是「上得去，下不來」。雖然有些老手提供的方法可以快速通過資格考試，但是往後的任務你非得憑自己的本事降落不可，所以在這個階段非得練好降落技術不可，尤其是母艦上的降落，那是沒有半分僥倖的。

我最常用的降落法是迂迴降落法，這個降落法是美國海軍的標準降落法，當然也適用於地面基地。相信大家都注意到噴射戰鬥機中的母艦跑道永遠朝北，所以你一定得飛到南方再轉往北進場。降落共分三個階段：

①接近：將雷達範圍調到32哩，再往紫色光點飛去即可，如果機場距離你32哩以上，就朝著定向導航標（HUD方向指示上的∧記號）飛，或是按[M]鍵看地圖確定位置再決定方向。如果你急著降落，可以開後燃器直衝回去，到距機場8哩處接近階段便告結束。

②預備進場：到達機場附近8哩後，立刻將推力降到50%，機首對著機場，開始調整。如果你將要在母艦上降落，就得觀察母艦的航向（可利用[>][<]兩鍵來放大觀察，有尾浪的就是尾部），如果艦尾正對著你，就直接進行進場，若航向向左或向右，便開始進行迂迴。

首先，用[Z]和[X]兩鍵來轉向，依母艦的航向來調整，若母艦向右航行，就向左稍轉，使母艦位於擋風玻璃（即駕駛座往正前方看的視野）的右方邊緣，若母艦向左航行，則正好相反，向右稍轉使母艦位於左方邊緣。

接下來，保持50%推力，700～500呎的高度飛行。每當母艦要逸出螢幕處時，就向母艦的方向稍轉，將它保持在螢幕邊緣。如此慢慢調整，待母艦的艦尾快要轉正（即艦首、艦尾之間的直線與你的航線平行）時，立即轉向母艦，使母艦位於中央附近。假如此時距離仍夠，而母艦未完全轉正，仍可用[Z]和[X]來做部份調整，母艦艦首偏右則向左稍轉，十餘秒後再轉回來看對正了沒有，若未對正則再來一次，直到對正為止；母艦艦首偏左時則正好完全相反，轉向右進行調整，這些過程說複雜其實不複雜，你只要實地去進行一次就可以完全明瞭了，熟練之後，要對準跑道或母艦就不是什麼難事了。

由於母艦跑道極短，輪剎車（Wheel Break）又不能用，所以非不得已不要嘗試迫降，出事的機率絕對會令你卻步的。所以，在對準的過程中要注意的是，不要光是忙著調整而忘了高度以至於下水洗澡去了，而若距離已經很近（母艦影像變得很大）但是艦尾偏斜的角度仍然很大，那我勸你乾脆加大推力飛開一段距離再重來一次，因為你再調整也趕不及了，與其迫降撞毀或是調正時正好從母艦上空飛過，還不如多練習一次。

要對準機場跑道的方向，你必須保持在700呎的高度，待對正跑道後再急速下降，保持在300～150呎左右，便可預備進場了。

③進場：母艦上的進場是最需要技術、運氣和冷靜的了，稍有疏忽便可能使你的努力化為烏有，相較之下，要在機場降落便容易多了，你只需要讓戰機滑翔，在機輪觸地的一剎那按下[B]鍵和[→]鍵使戰機停下來就可以了。

在你對正母艦之後，按[G]和[A]鍵放下起落架及尾鉤，高度調到400呎，把機體儘可能調到水平（以每秒10呎左右的速度下降），一面繼續用[Z]和[X]鍵對準。當艦尾與HUD同寬時，高度應該是250呎左右，此時用[↑]和[↓]鍵將艦尾保持在HUD基部上下，飛行甲板最前端約在HUD中部，如此繼續下去，在著艦纜要掠



過之際，猛然將機首下壓並將推力降到40%，若聽到「吱」一聲且戰機逐漸停下，那就成功了。反之，若戰機繼續前滑，立刻按 0 鍵將推力加到100% 並拉起機首重來一次，否則你就要變成落湯雞了。

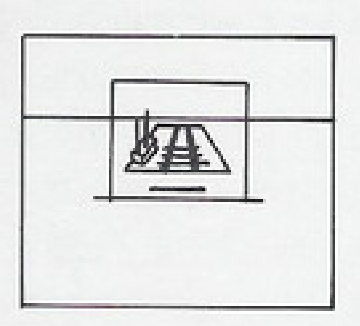
進場能否成功，全看兩個因素：進場的角度及高度。通常我建議的進場角度是機首微低，也就是你可以看到整個飛行甲板，而在接觸飛行甲板的一瞬間再加以調整（如圖一）；如果要水平接近，在快要抵達母艦時再拉起機首，然後再壓下機首降落，當然也是可以成功（如圖二），但是你會沒有多餘的時間去調整。至於高度，那就全憑感覺了，反正「就是在那個地方」，我也說不上來，你只要多成功降落幾次就可以體會到了。我只能說，不要去看高度計，而去看母艦的飛行甲板，如果飛行甲板的仰角讓你覺得「可以降落」，那你只要用 ↑ ↓ 鍵來緊急調整一下高度以免錯過捕捉纜就可以了。最後的那一下壓下機首最是重要，如果戰機只距甲板三、四十呎，就可以安全降落，若戰機還在甲板上空五十呎以上，那你可能只會聽到「碰」一聲。喔，阿門！

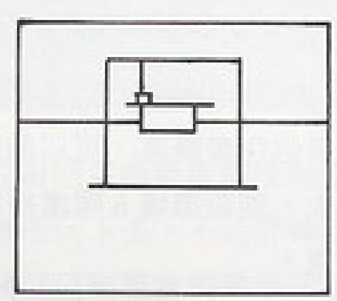
在跑道上的降落就很簡單了，你只需將高度降到150呎左右，保持機身水平推力降到40%，適時使用空氣剎車和輪剎車就可以了。喔，別忘了用 Z 和 X 來調整一下，滑出了跑道外的話，一樣是「碰」一聲的！

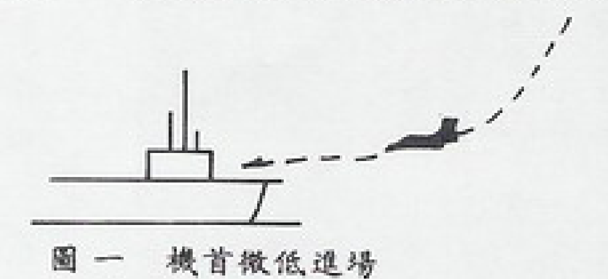
迂迴降落法的精義就都在這裡了，參考一下附圖，你就可以完全了解它的原理了。你會發現在距母艦更大的距離時就開始進行迂迴，可以有更多的時間來從事調整的工作，所以生手們也可以在8哩以上的距離，以90%以下的推力來進行迂迴，多多練習幾次，你一定可以領會到的。加油！

三、纏鬥

纏鬥實際上可以用三句話來形容







圖一　機首微低進場



圖二　水平飛行進場

，那就是「逮住敵機，把它保持在瞄準環中，發射飛彈。先進中程空對空飛彈（AMRAAM）是進行空戰的最佳利器，AIM-9由於射程較短，你必需與敵機保持較短的距離，相對的敵機也較易甩脫你的追蹤，至於鳳凰飛彈，除非情勢極端緊迫，否則勸你不要用，因為一用鳳凰飛彈，那有所謂的「空戰」可言？

只要雷達上的敵機一接近，立刻將右方的多功能顯示幕切換到「空中目標」（Air　Target）模式，並按 T 鍵進行追蹤，然後視你的需要選擇飛彈。這些接觸前的準備，我想大家都知道了，不再多言。

當敵機進入8哩和2哩範圍內時，適時調整雷達範圍，以保持對敵機位置的追蹤，此時最需要注意的就是顯示幕上的敵機高度（ALT），如果你的高度和敵機相差太多，必須立刻調整，以免雙方接近時你鎖不到敵機，那就大失先機了。

我曾經說過米格29最擅於製造高度差來甩掉你，所以在失去目標時務必看清楚敵機的高度再做急迴轉，以免撲了個空。發射飛彈的時機也很重要，切記飛彈射出後要過大約2～3秒才會開始追蹤，所以當一架敵機快逸出你的視界時千萬別發射飛彈，即使你已經鎖死了那架敵機也一樣，因為只有在飛彈的尋標器開始追蹤而你的雷達仍然保持在鎖定狀態時，飛彈才能有效的找到目標，換句話說，就是在飛彈開始導向時不能讓敵機離開HUD就是了。所以在按下發射鈕之前先估計一下在2～3秒內敵機會不會做出什麼很大的動作將你甩掉，像敵機在俯衝時最好不要猛追，因為它在俯衝中已獲得了足夠的動能，只要一個急迴轉，速度比你還快的敵機必定可以甩掉你；而敵機在爬昇時則是最佳射擊時機，因為它的速度減低，無論做什麼動作，都不會非常迅速。這和個人的追蹤能力及飛行經驗有關，多打幾架下來你就可以了解了。





以上是使用 AMRAAM 的場合，如果是使用 AIM-9，就不必顧慮這麼多，只要距離夠近就行了。不過距離越近越易被甩掉，加上 AIM-9 較易被反制掉，你必須保持極大的耐心去逮住對方，儘可能在敵機的噴氣口正對你時才發射 AIM-9，被逃掉的機會就比較不大。

同時面對 2～3 架敵機時，在對方能臆測到你會採取何種行動前全力幹掉其中一架，如此遭受圍攻的機率就比較小。先鎖離你比較近的那一架敵機是以一敵多的空戰原則，因為那架敵機多半正在採取攻擊行動，突然被你猛襲時會措手不及，你有充份的時間去對付它。此外，只要一有飛彈來襲—急轉—俯衝—放出熱焰彈—急迴轉是反制熱導飛彈的好方法，而對付雷達導向飛彈先打開 ECM 再說吧！

俯衝加急迴轉是個保命的好方法，不過小心別鑽到地下去了。

說明書中的飛行技巧是美軍航空隊的標準空戰技巧，尤其是英麥曼迴旋和垂直滾轉這兩招，你可以學著試試，不過用到的機會大概不會太多。總之，在噴射戰鬥機中，你的戰機性能永遠比米格機要好得多，所以，多飛、多試，米格29絕對不會是你的對手的。多言無益，何不現在就馬上發機，去找一架最刁鑽的米格機來試試！

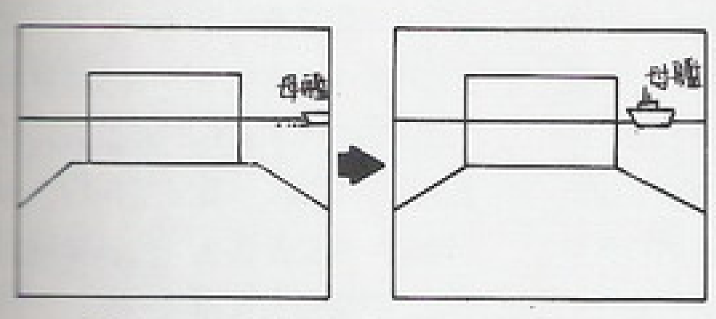
此外，在目標未確認前最好別攻擊，尤其是在一些有民航機和米格機一起出現的任務中，你要是把波音七六七當成米格機打下來，可是會讓五角大廈很難堪的。

四、結　語

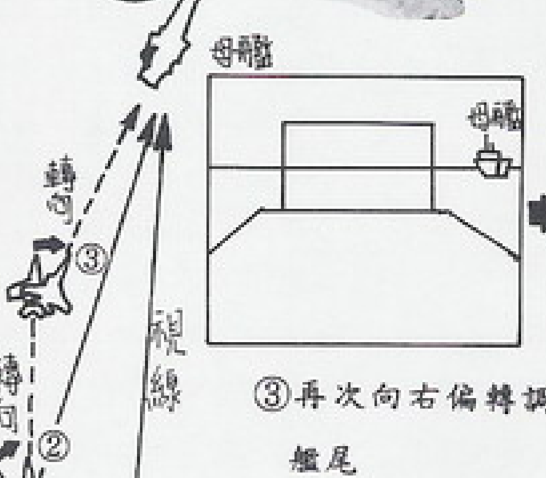
本來還有一些話想說，不過仔細想想，　把降落和空戰說清楚就夠了，其他的，自己去飛才能了解，要是我都說完了，那還有什麼意思？

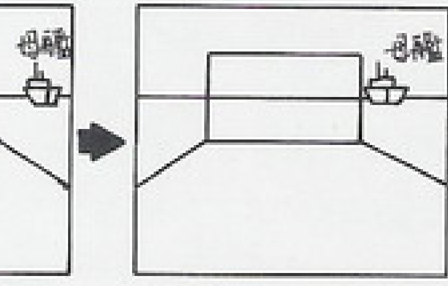
噴射戰鬥機是個相當考究的遊戲，並不是只有那些令人嘆為觀止的效果而已，如果你對空中戰術有所了解或研究，相信你可以從那些刁鑽的米格機身上得到更多。我個人希望各位在完成所有任務後，能把其中幾個特別難的任務拿出來練習，看能不能以更快、更漂亮的手法將之完成，使功力更上一層樓，更希望各位御鷹者們每次搭著 F14 彈射昇空後，是忙著和米格29及巡弋飛彈周旋，而不是忙著試射一枚兩百萬美元的鳳凰飛彈。以此和各位共勉之！



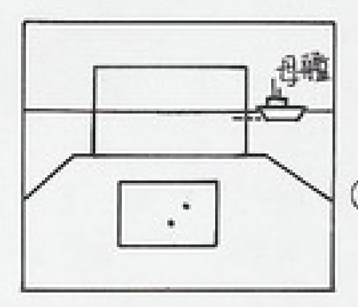


②母艦將逸出視界，微向右轉，保持母艦在視界內





③再次向右偏轉調整，已逐漸對正艦尾



①母艦艦首朝右，轉向左接近母艦視線



攻略

冬之魔 後期冒險

斬冬魔 我自向天笑 藏青鋒 散髮棹扁舟



RPG Wang

一、前言

前些時候蒙謝總編明奇之賞識，使本人第一篇拙作能在軟體世界占一席之地。其實敝人玩GAME的功力並不很高，英文更是奇爛無比，不過是憑著一股死不認輸的牛脾氣和對所有RPG GAME之愛好而完成遊戲。上次介紹了冬之魔的初期攻略，名為初期實在是因為自己對英文訊息太不注意而弄不清楚遊戲程序所致。事實上第七期所刊載的攻略大概已進入中期，所以這期將冬之魔作個了結。

二、有關前集

在995信箱中，發燒友提到要冬之魔的地圖一事，由於敝人工具程式的功力實在太差，所以多次試著要把地圖列印出來都飲恨不成，因此只得盡力將上期所介紹的九方位分法的地圖詮釋清楚。其實冬之魔是一個設想很週到的GAME，它的英文訊息並不很多且列出來的都是很重要的。而整個遊戲除了幾個較重要的順序不能弄錯外，要去遊戲中的任何一個地方皆不受限制，讓玩家可以率性而行，隨自己的意思來進行遊戲。例如結束冬之魔需要學到神符法，但是你雖然還未學得神符法倒也可以到最後舞台「冬之魔神殿」去遊歷一下，只要你能活著走出神殿中那些LORD，DEMON的圍攻，那兒不失為一個考驗高級隊員的最佳場合。事實上冬之魔的地圖蠻井井有條，只要來回遊歷練兵三四次，就可以把冬之魔的地形熟悉得差不多了，以下再介紹九方位分法給發燒友們參考。

如果把冬之魔的地域想像成一個正方形，再平均分成九個方位。那麼中央大陸、北方凍土苔原、東方聖水島和有山中湖的魔島、南方島群、西方樹籬大陸等五塊區域可以說是玩家在還沒升到八級以上時最適合遊歷的地區了。不過極北的白武士神殿和極東魔島上的山中湖都是很兇險的地方，隊伍沒有十級左右勿輕言犧牲，要知道「死有輕如鴻毛，重如泰山」。還是先在各大陸間遊歷，順便多賺點黃金去西方大陸的矮人工作室加強自己的武器盔甲，魔法又貴又不見得很好用，只要提升武器盔甲的等級即可，至少效用比較看得出來。等到人物都已升到十級左右，就可以向白武士神殿進軍，上集已經提過由聖水池斜後方的透明牆可進入神殿，先要走過一條長長的通道，然後一座一半由火牆掩蓋的大廳便呈現在隊伍眼前。這是最偉大的白武士Kalek-Zin的安息之地。在大廳的中央火牆有一個缺口，在那兒有一個閃閃發亮的光球，當你拿起那光球時，世界就深深地震動了。有一個幽靈突然出現，他會跟你說一段蠻長的話，你還是翻翻字典吧！接下來你會看到一場神魔大戰，古語有云：「邪不勝正。」但冬之魔的作者看來不像讀過很多書的人，冬魔率領的群魔竟把衆神殺得一個不剩，然後冬魔會用他那令人不寒而慄的聲音警告你和他作對是沒有好下場的。我就很納悶，他三番兩次恐嚇來恐嚇去，真那麼強現身將我幹掉算了。總之我覺得冬魔和衆神都是大草包！不過衆神不死，我們玩家又怎能當主角呢？這點冬魔倒是用心良苦，如果這時你溜出神殿去到處看看，會發現每座神廟都已化成廢墟了，我們的時代來臨了！



冰神殿之詳圖

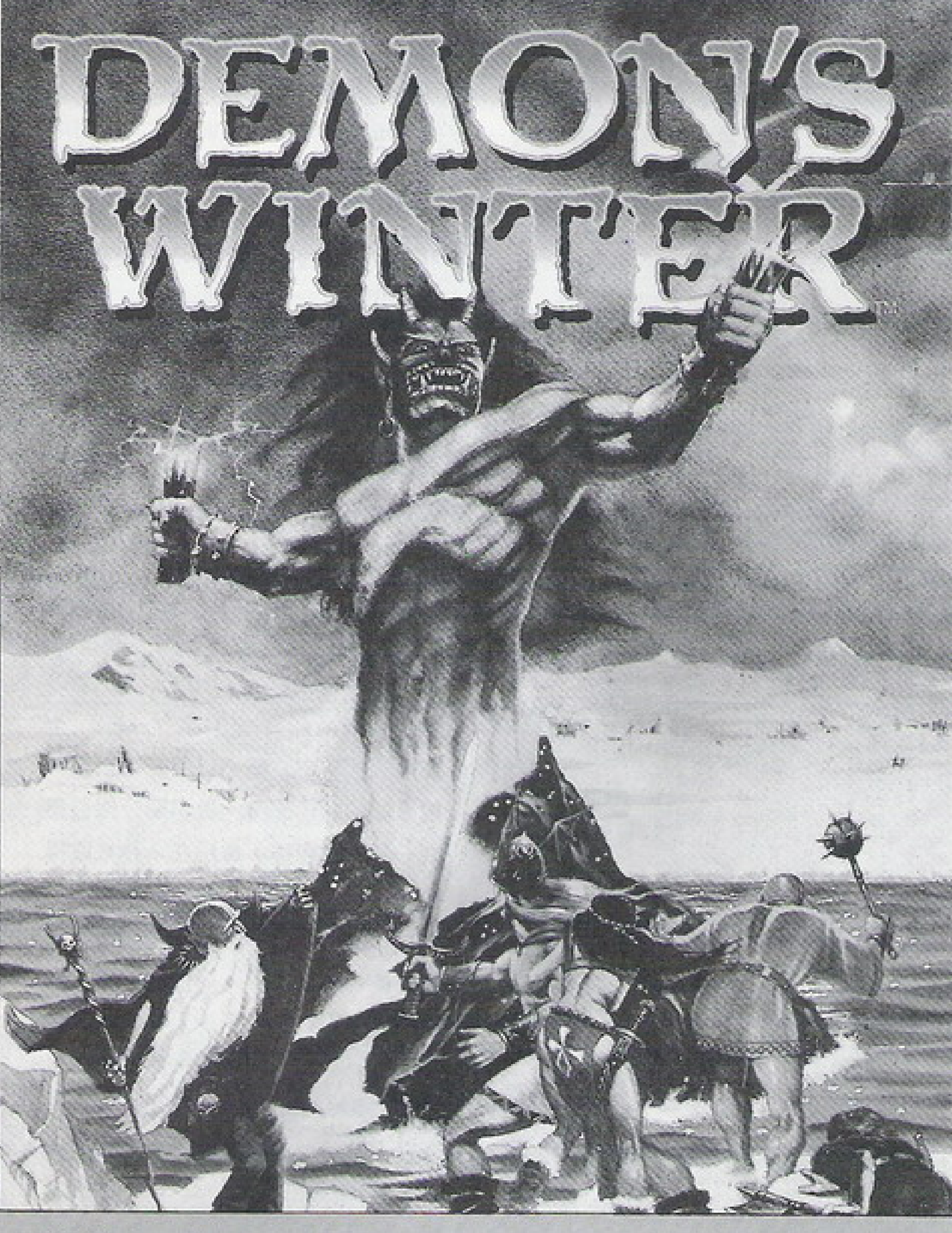
⊕表訊息

A處可取得重護身符

B處有一個 Prayer Scroll

C處有個冰門，用 Icicle（冰柱）可打開

D處有個冰祭壇，將 Prayer Scroll 放上去可獲得神之法術，並有一位隊員可變成神。



三、進入最後的世紀

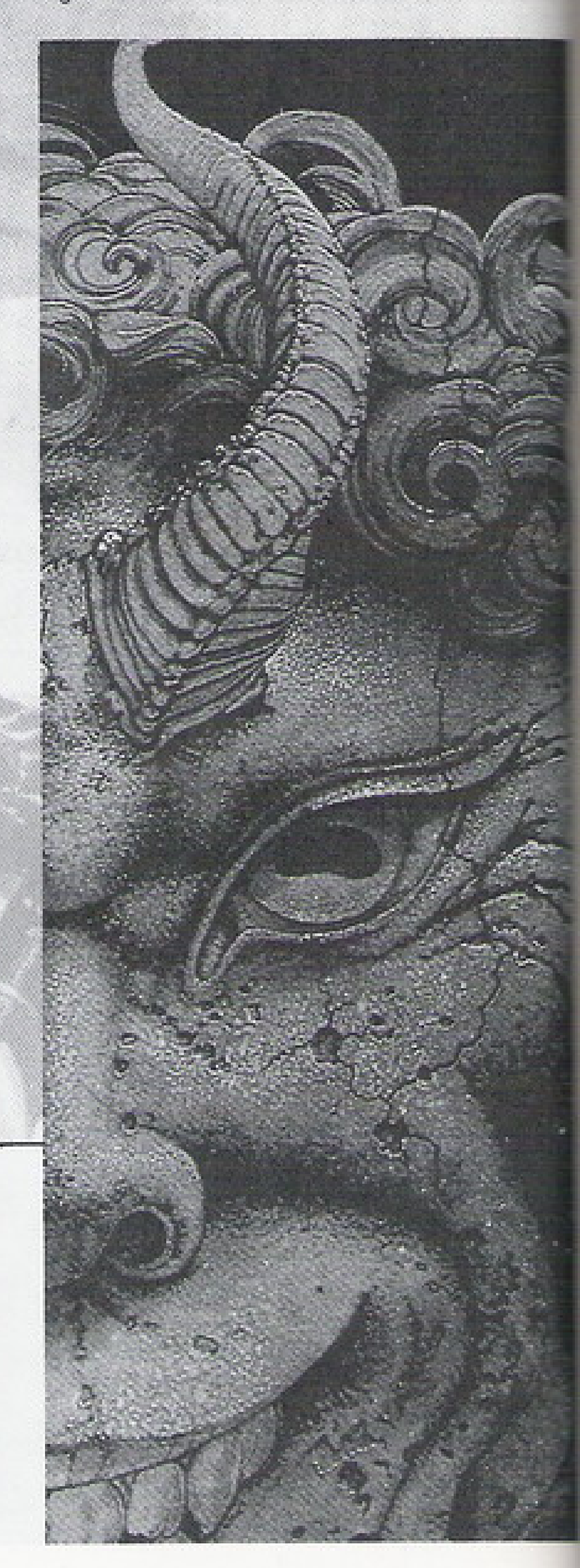
到衆神都死光為止，冬之魔的神人共存時代算是告一段落，以後就必需靠玩家自己了，不過要毀掉冬之魔神殿和死亡之地的禁制還是要用衆神所遺留的神符法。在此介紹一下最後時期的攻略順序，在遊歷中央大陸和東南西北五大區域之後，再通過白武士神殿的考驗，這時你的隊伍應該也有十級以上的程度了。接下來自然要向西北、東北、西南、東南四個區域進軍。由於東北是冬之魔中唯一的空白，去那兒只能看到一片汪洋；而西南只有一座火島和火學院，不去沒什麼太大的影響。因此最後只剩下西北和東南兩塊區域值得探索。東南是一塊呈三角椎形的大陸，其下方有一個小島，冬之魔的神殿正建築於此，這塊區域中的陸地只要踏上一步就會減少生命點，故又稱死亡之地。在這塊大陸的三個角上，各有一個凸形的力場，這三個力場使得土地具有魔力且控制冬魔神殿正中央力場壁的開關，要將它們毀去只能用神符法。神符法在西北的冰神殿中可以學到。西北有一座冰窟島和冰神殿所在的島，只要在通過白武士神殿後，向正西直航就可以先到冰窟島。冰窟的範圍並不很大，但有一隻冰龍在看守，先宰了牠然後去左下方的房間拿一把ICICLE。這是進入冰神殿的祭壇房間的鑰匙，要好好保存。

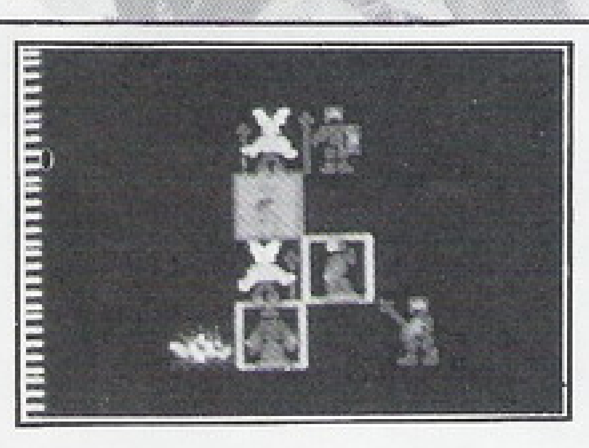
接下來要找冰神殿。它的位置比較難找，你可以先到西方大陸最東北方的一座廢墟，由此向北一直航行，就可以找到它。在進入冰神殿後，先別急著去找祭壇，先去中央的房間取一個重護身符，這是進入冬魔祭司長EREGORE藏身的地下城第二部份的鑰匙。再到左上角的小房間中可以找到一個PRAYER SCROLL找到它才能去左下方的祭壇房間。或許你找不到祭壇房間的入口，記得多用檢查指令，就可以找到一個冰門，用ICICLE打開它。找到冰祭壇後使用PRAYER SCROLL便可以學到神符法了，隊伍之中有一位隊員可以變成神，還真的可以神氣一番。神符法分解場和禁制兩部份，用解場術在死亡之



地三個角上的凸形力場來這麼一下，死亡之地的魔力就消失了，再到神殿中央會發現原來圍在冬魔神壇四周的力場牆已經被解除，在神壇上方用束制術就可以將冬魔打入萬劫不復之地。然後神又會出來稱讚你，他會給你兩個選擇，用你的膝蓋想想要怎麼選，其實不管怎麼選遊戲都會結束的，只是好像英雄都應該淡泊名利，所以你還是選擇繼續為民除害吧，至少還有一段後續報導可以看，了解一下伙伴們各奔東西的情況。或許有玩家認為結局沒有大決鬥實在不過癮，在此介紹一個較小的決鬥給玩家參考一下。

歷史上有外族入侵時，最令人討厭的人物就是漢奸。冬之魔中也有一個助紂為虐的傢伙，那就是冬魔手底下的第一紅人 EREGORE 祭司長，他就藏在東方魔島山中湖對岸柵門後的地下城中。這個地下城是冬之魔遊戲中最大的地下城，並且繼承前代春之石一樣有傳送點，不過是有去無回的傳送，應該比較容易。在進入這座地下城需要經過三個關卡，第一關是進入柵門，當初我絞盡腦汁也是無法進入。後來Y.M.J打電話來指導，我才知道要先到魔島東北方的山洞中睡一覺，然後會在半夜醒來，趕在太陽還未升起時去山中湖上那個小島地下的房間敲鐘，這樣柵門便應聲而開了。這種開門方法實在夠缺德了！剛進入地下城會通過一個小房間，在小房間的另一頭會遇到一個低沈的聲音盤問你冬魔的名字，不注意英文訊息的玩家馬上會被這第二關的問題打得滿天星。為了這一關，我起碼又各處練了一個月的兵，一直到接Y.M.J.的電話。他還是好整以暇地說：「只要輸入 JESRIC 就可以了！」唉！這六個字母真是字字血淚，為什麼這種非人類所能理解的事Y.M.J.全知道？回答這六個字母後就可以進入地下城的前半部分。後半部分你會遇到一個力場阻擋，拿出在冰神殿取得的重獲身符向牆上的水晶眼亮一下，便通過第三關了，然後你可以四處遊歷一番。說也奇怪，這個地下城算是前所未有的大，但訊息十分貧乏，戰鬥也不很多，也沒有什麼重要物品，可能只是純為玩家設計的觀光區域吧！在地下城最後一部份的極北有一個房間，祭司長 EREGORE 下在裡面享福。記得那時我們一擁而入時，他還以為我們不堪一擊，叫一些蝦兵蟹將來對付我們，結果三兩下就被我們解決了，他才發現我們這票確實恐怖。在衡量了我們的實力和他孤家寡人的情勢後，這傢伙竟然向我們傳起教來了，說什麼他的主人是最偉大的力量，所有違抗他的都沒有好下場。在此作者是以一種簽辯的方式進行我們和 EREGORE 的對話，有幾個選項可供玩家用來反駁 EREGORE。不過切記，回答要誠實合於情理，語氣不要太衝，不然一場惡鬥是免不了的，如果回答得體 EREGORE 自然懷疑他的主子，那時就有窩裡反可以看了！不管 EREGORE 是和我們翻臉或是和冬魔翻臉，可以想見都是死路一條，在此特致默哀。後來冬魔又會耍那套恐嚇的老把戲，不要理他，趕快殺到死亡之地結束他罪惡的生命吧！謹祝成就如萬馬奔騰一發不可收拾……。







冬之魔祭司長Eregore 所藏身之地 下城詳圖

Eregore

"△1→△2" 第一個傳送點

"[1]→[2]" 第二個傳送點

"①→②" 第三個傳送點

"(1)→(2)" 第四個傳送點

"△2→△1" 第五個傳送點

"B" 表戰鬥

"D" 表門

"W" 表透明牆

"T" 表陷阱

"P" 表力場

"⊕" 表訊息

DEMON'S WINTER



終極警探攻略地圖

(電影版)
BRUCE WILLIS
DIE HARD
黃詠新&終極女警

看完終極警探這部電影，你一定對布魯斯．威利斯在劇中神勇的表現欽佩不已，可是輪到你的時候，是不是兩三下就被混混打死了呢？或者時間已到卻尚未完成任務，屋頂爆炸人質死光光，漢斯得到六十億美元又拐跑你老婆。為此你悔恨不已、飲食無味、徹夜難眠吧？沒關係，只要你看完這篇文章，保證玩起來一路順風、過關斬將，嘗一嘗當英雄的癮。

遊戲一開始你在32樓廁所中，先按[←]再按[G]，等一下用槍就不會手忙腳亂。出了門口不必轉彎，會遇上一個戴頭巾的1號歹徒，只要交替使用上踢和前側踢，就可把他踢死。打架的技巧是讓背景越簡單，打起來越順，上踢（右上角）最好用，閃躲無效，仍會被打中。另外如果彈藥不夠就用拳腳，打死這名混混可在其身上搜出打火機，將來爬通風口時會用得到。

然後到安全門找2號歹徒，他有槍，但這裡的人很笨，你蹲下他就打不中了。等他打完八發子彈就會走過來，你先左轉使背景單純，然後和他大打一場，打死他可搜出手槍和煙，手槍已無子彈，抽煙會減低生命力（如此叫人戒煙，太狠了！）所以都不用拿。

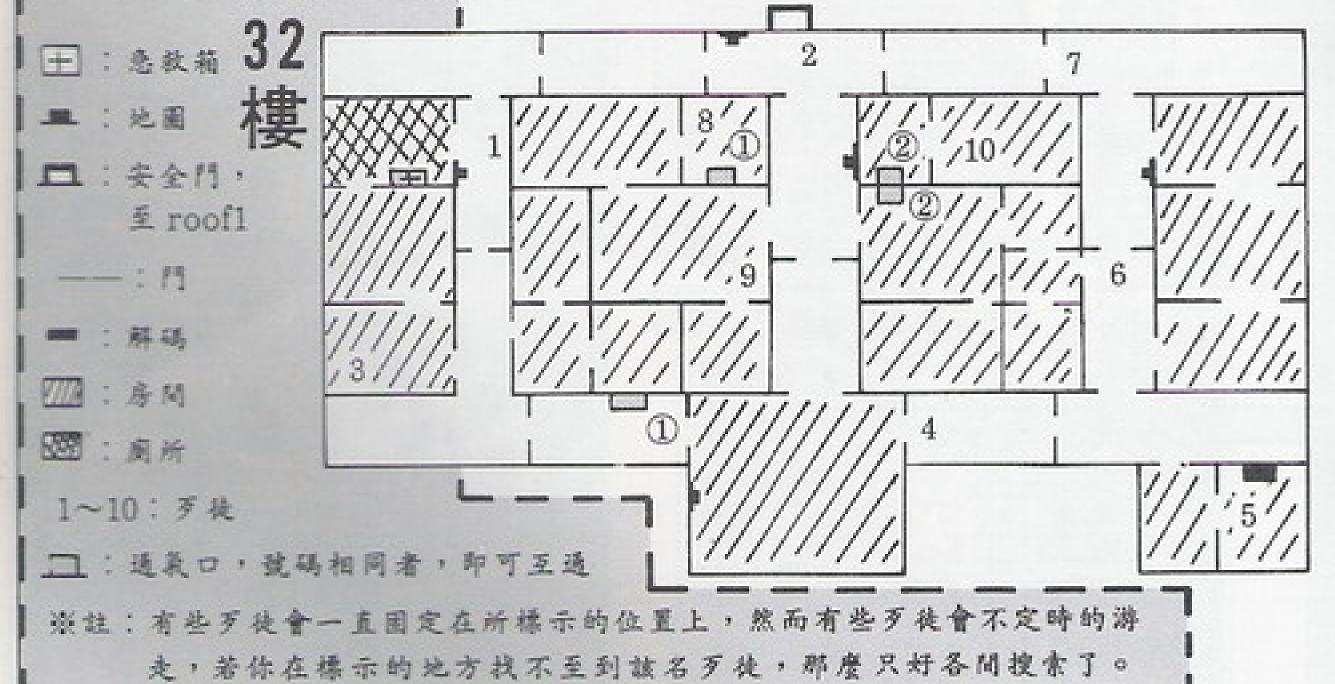
再繞回去找3號歹徒，可用倒退走進門再打死他，搜出電線將來綁炸藥用。然後一直走，打死4號歹徒再搜一搜，只有香煙不拿。繼續找5號歹徒，他有槍，所以一進去立刻蹲下，他打完子彈後就任你修理了。可在他身上找到槍（空的）和「像狗食的玩意兒」，吃了可補充體力，廁所中有急救包。

左轉牆上便是密碼，解開後找6號歹徒（他會在走廊亂跑，你只要耐心來回找就可以了。）他打完十多發子彈，就換你修理他了，解決後找出無線電和空槍。如果你用槍和持槍歹徒硬拚可能受重傷，而在他身上搜到的子彈也不夠你用　，所以最好用拳腳。

接下來面對往安全門的　7號歹徒就會出現，直奔第一組通風口。一出來8號歹徒就用槍射你，但他的子彈打不完，此番必須拿出槍，勇敢走到很近的距離再開槍，打了四發就幹掉他了，他身上可搜出槍、子彈和鑰匙。

走出來遇見9號歹徒，但他一見到你拿槍就跑走，而且他也沒帶東西，可不必理他。至於10號歹徒只有槍，而且打不完，如果你子彈多體力足看他又不順眼，不妨幹掉他，清除這一樓後就可以　上Roof 1（漏掉一兩個歹徒對遊戲沒影響）。

Roof 1無歹徒，所以直接去Roof 2，一出門就是一個傢伙拿槍射你，他的子彈也打不完，所以勇敢地走過去，用槍打死他，一搜之下，竟然發





還有打火機、煙、槍、子彈！走一段路右轉立刻有人拿烏茲對你掃射，趕緊蹲下，這一個歹徒打一陣子後就不打了，走過來想踢死你，等他很靠近時立刻拔槍（別太早以免嚇跑他）打死他，搜出烏茲。

再向前走可見到左邊半空中有一紅色立方體，那就是救火用水管，將來跳樓用到。右轉進入室內再出來，馬上面對13號歹徒的掃射，他的子彈也打不完，所以在室內先拿好烏茲，然後走出來一直到他面前，一扣板機子彈就一直打出去，打死他可找到打火機、煙、烏茲和子彈。

再右轉，便是14號歹徒，他手槍子彈用不完，但很久才射一發，所以他一打你就蹲下，他不打你就走，一直到面前的障礙物蹲下，趁他發射的空檔立刻站起來用槍把他打死，他身上有炸藥將來炸電梯用得著。

右轉，看到牆上有一個風扇，走過去會被「捲」死，所以要站遠一點（太近會被碎片打到），用槍射了四發風扇就壞了。走進室內，15號歹徒馬上用手槍打你，先蹲下等他打完走過來，開槍打死他，他身上只剩空槍一把。

左轉看見二間房間，走到最左邊的房間，用鑰匙打開門，地上有急救包，我　剛玩時不知如何拿，走來走去拿不到內心有痛苦，原來只要按 F ，就可拿到。先別急著用，留著也許以後用得到，而且一出33樓電梯，馬上可走到廁所，裡面也有急救包。另一間房間沒有什麼，不用進去，直接　到33樓。

Roof 1

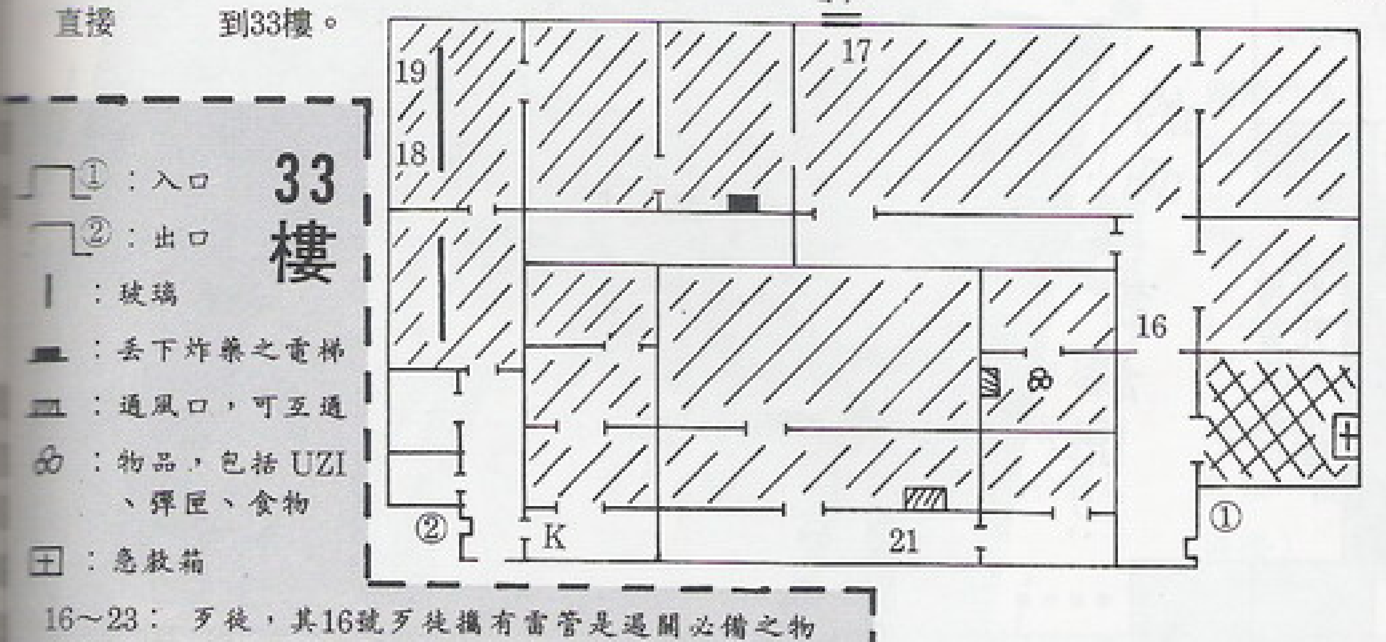
①：入口　②：出口

Roof 2

消防管
電風扇
①：入口
②：出口
K：需要以鑰匙開鎖
急救箱
12：此歹徒攜有烏茲槍
14：此人攜有炸藥

到了33樓，一下樓梯便是廁所，再過了一個　門，就可見到16號歹徒，他子彈打完完後走過來你就開槍打死他，可在他身上找到雷管和空的手槍。再走遇見17號歹徒，這時黑人警官剛好進來查看大樓（電影情節）。接著歹徒用烏茲打你，一下子又不打了。你立即跑過去把他解決掉，搜出打火機和烏茲。然後把他扔下樓，剛好打中警察的車子，嚇得他趕忙求救。

再過了一扇門，這時警方人馬來了，還派出鎮暴裝甲車，但歹徒竟用火箭將裝甲車毀了，令你火冒三丈。走到電梯旁，將炸藥一骨腦兒丟下去，炸死二個歹徒（如果你不這麼做，再次上屋頂時Roof1、Roof2 將各有一名歹徒用槍射你，不過也不要緊，因為那時你體力充沛，不怕他打）。



再走就進入設備室，這時看見一面大玻璃，兩個歹徒用槍打你，也是打不完。你先用烏茲殺掉左邊那個，直接走過那面玻璃，在他身上可搜到烏茲、子彈和食物，這時你也會被玻璃刺到，但一次只受一點傷，所以，再把另一個打死找到手槍、子彈和食物，這時候



NOW I HAVE A MACHINE GUN. HO! HO! HO!

東西多得拿不完，可以把沒多大用處的手槍扔了。

下一個房間又是設備室，20號歹徒用烏茲打你，趕快打死他，搜出烏茲和子彈，然後走出設備室，腳上會扎到玻璃，先去廁所急救一下。21號歹徒神出鬼沒，至今我仍弄不懂他到底在那裡，幸好他身上什麼也沒有。

走到一個大房間內，22號歹徒用手槍射你，23號歹徒卻走過來想打你，所以先退入室內，一會兒23號就跟進來，先打死他他身上也沒東西，再去找22號幹掉他，只一把空的手槍。接著走到一個房間內（地圖上標有三個圓者），拿走地上的烏茲、子彈（25發）和食物。遊戲中子彈好像都只能用於手槍，所以若東西太多就丟掉子彈吧！

利用通風口，一下子到了樓梯，上34樓，34樓只有一個房間，裡面就是 Karl，如果你不想讓武器被搶光，先在門外把武器丟掉，但是最左欄的武器丟不掉，所以要有另一把子彈較少的烏茲，把子彈多的丟掉，讓他搶少的。

進入房間馬上「繳械」，但其它東西仍無恙，接著和 Karl 大車拼，他不是厲害，只是耐打些。一直用前踢就踢死他了，他身上有空的手槍和子彈，拿走後再回去撿剛才的武器。再上 roof 1，這時警方的直升機以為你是壞人而掃射你，同時漢斯改成在四十秒後炸掉屋頂，你只得快爬樓梯到 roof 2，趕到紅色救火水管前，從中間走過去，跳到其中一樓，這時屋頂也爆炸了，你會受一點小傷，急救包可派上用場了。

走廊因爆炸而佈滿碎片，要翻滾不然無法前進。下一個房間就是漢斯，一進入房間他就用手槍射你，旁邊有個歹徒用烏茲向你掃射。如果剛才不小心讓 Karl 搶光你的武器，就先打死旁邊那個歹徒，他身上有打火機、煙、手槍、烏茲、子彈和食物，種類繁多任君挑選。你也可以直接走到漢斯面前和他硬併，不必管那個歹徒，如果在一段時間內你不打死漢斯，他會打死你老婆。打死漢斯後可見他掉到樓下的精彩畫面，只可惜少了慘叫聲。這時候出現你和你老婆擁抱，終於成功了。

你是不是成功地達成任務？是不是過足了英雄的癮？

34樓

② 24 ①

①：入口
②：出口
24：卡爾（Karl）

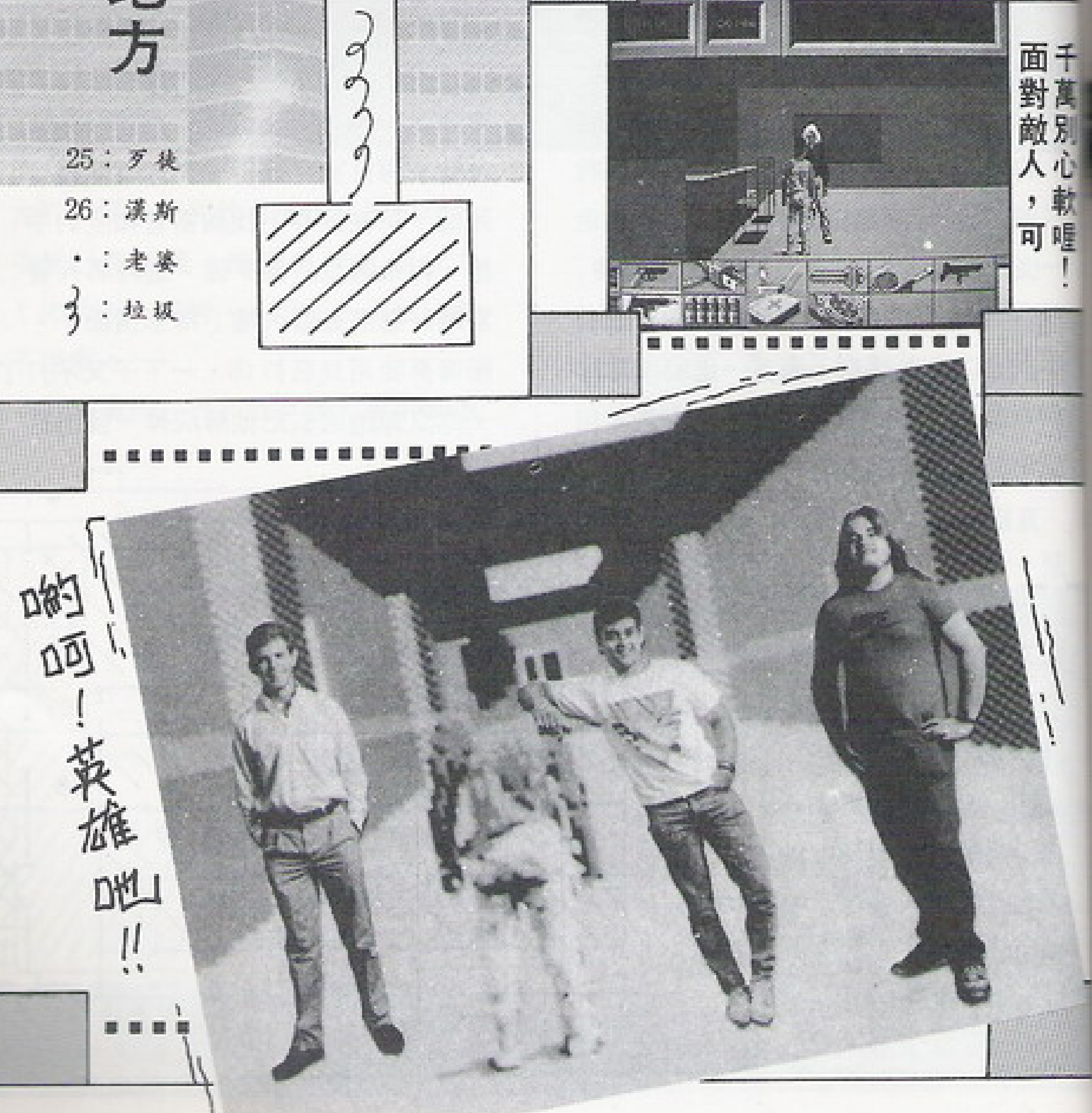
跳下後的地方

26 25

25：歹徒
26：漢斯
・：老婆
∫：垃圾

千萬別心軟喔！面對敵人，可

搜查其身。殺死敵人後，





海王星計劃

進入遊戲法

/孤竹

有部分單色螢幕的玩家在玩海王星計劃時，可能鍵入 play 後，畫面便成一片空白，無法順利進入遊戲。但別懊惱，小生我有一方法：

1.重建一批次檔

```
copy con PLAY.BAT
SETCGA
TATOU
^Z
```

2.完畢後，鍵入 PLAY，選F1。

3.這時，畫面會告訴你：You don't have a CGA card. 別理會按 ENTER 。

4.好了，你可以和黃色幽靈一決雌雄了。

※本人之配備為詮腦新天翼286，兩部1.2M之磁碟機。

坦克大對決‧地圖編輯程式加強版補充

/劉志倫



很抱歉！在第11期中發表的「坦克大對決地圖編輯程式加強版」是針對 BASIC 編譯　器寫的，所以各位玩家在 BASIC 直譯器下使用F1及F2來編輯地圖上的物體可能會有困難，這是因為 BASIC 直譯器使用F1，F2做為功能鍵。不過不要緊，只要在程式前加上下面的程式，就可以在 BASIC 直譯器下使用F1及F2兩鍵了。程式：

```
5 KEY 1,"" : KEY 2,""
```



水滸傳

快速進入法



/曹建南

各位玩水滸傳的同志們，在進入遊戲時會需要一段時間，作者在無意中發現了一個方法，可以較快進入遊戲。

水滸傳有 A、B、C 三片，本來剛開始 A 片放 A 磁碟機，B 片放 B 磁碟機，現在改為 C 片放在 B 磁碟機內，然後載入，過了一會兒會發現，片頭畫面會消失，反而會出現 Loading 幾個字，再等一下就可以了，並不會影響遊戲，只是無法欣賞精致的片頭畫面而已。（需要讀圖的時候，電腦會叫你把 B 片放入 B 磁碟機）



瘋狂的作戰與反擊……

沒有膽量就沒有榮耀

/史守正

一、任務命令

發文者：航艦戰鬥群指揮官
日期：11月27日
時間：太平洋標準時間（PST）1020時

我們遭到數枚巡弋飛彈攻擊。飛彈由奧斯拿（Oxnard）的南方發射，方向095，距離60哩，正在接近航空母艦中。同時也有數架不明機由洛杉磯國際機場（LAX）接近中，據推測來意不善。

二、戰術命令

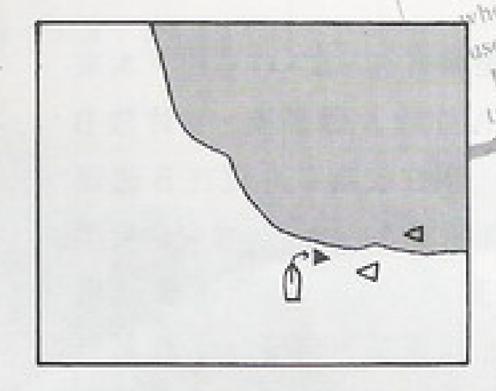
立即攔截並摧毀飛彈，然後擊落由南方接近的米格機。可隨意開火。天氣為西北風，風速10節。要跳傘的話，最好靠西邊。

三、敵我情勢

我軍：F-18一架，AIM-9 2枚，AIM-120 4枚。

敵軍：巡弋飛彈2枚（方向095，距離60哩），米格機3架（方向090，距離120哩，包括有MIG-29 2架及MIG-25 1架）

四、任務開始



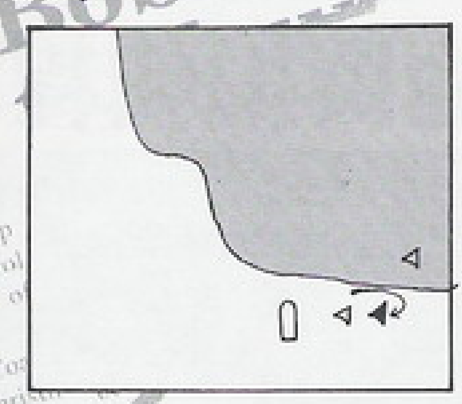
(1)1020時

在聽完簡報後，我立刻上了心愛的F／A-18戰鬥機。油門推到100％後，座機隨即由飛行甲板彈出，由航空母艦起飛（位置34.4N，120.3W）。在離陸後我立即收起落架，然後向右轉朝095的方向飛。為了爭取時間起見，我開了後燃器加速到1144節，高度維持約1500呎。

(2)1022時

雷達接觸，32哩雷達幕出現二個不明目標，速度400節，高度220呎，航向280。

(3)1025時



目標距離12哩，經辨識為巡弋飛彈。由於目標小且快，我怕正面攻擊會失敗，因此減少推力為70％並降低高度，等巡弋飛彈接近到約3哩時我向右做小轉彎以咬住它們。

(4)1026時

高度降到800呎，航向280，目標距離約2公哩。在鎖定一枚巡弋飛彈後，我立即發射一枚AIM-9，15秒後目標變成一個大煙火。

(5)1028時

我又鎖定另一枚巡弋飛彈，然後發射一枚AIM-9，目標距離3哩，10秒後我發現我的飛彈竟然在巡弋飛彈後面打轉，然後向左轉而掉進海裡。我在心裡大罵：「該死的不良品！」

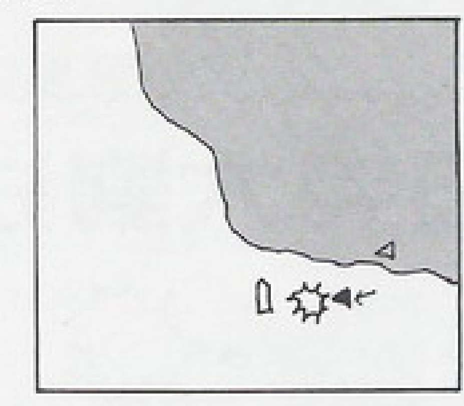
(6)1029時

為保留飛彈對付難纏的敵機，我決定用火神砲對付剩下的巡弋飛彈。我就把高度降低，油門並加到100％。

(7)1030時

高度150呎，速度534節，目標距離1哩，由於接近速度太快，第一次發射的40幾發砲彈全部落空，目標已退到我的後面，於是我把推力降到70％。讓目標超前然後再打一次，結果還是落空。

(8)1031時



目標距離一哩，我把推力增加到80％。高度120呎，速度440即，目標距離0.3哩，在HUD出現SHOOT字樣後我立即發射60幾發砲彈，只見一串砲彈飛向照門中的目標，接著就是一團大火球。我終於幹掉它了。

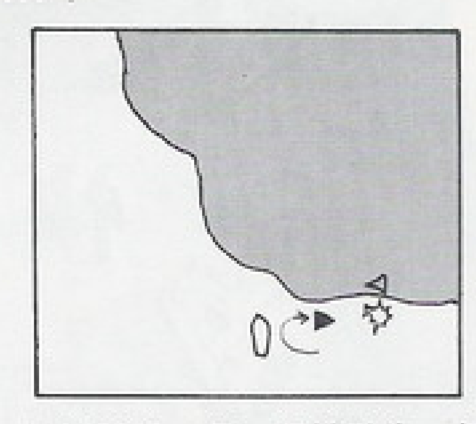
(9)1032時

我把推力加到100％，爬升到4000呎力並轉向敵機。航向095。

(10)1033時

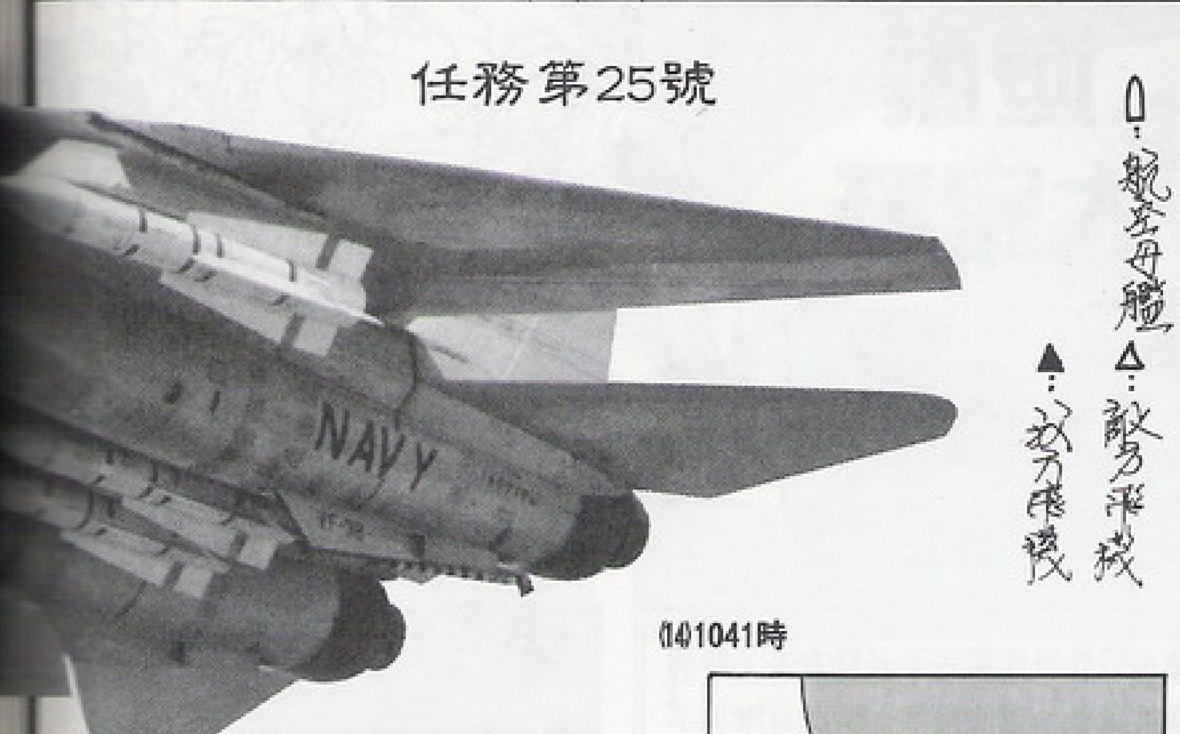
雷達接觸，雷達幕上出現3個目標，速度700節，高度5120呎，航向270，距離30哩。

(11)1035時



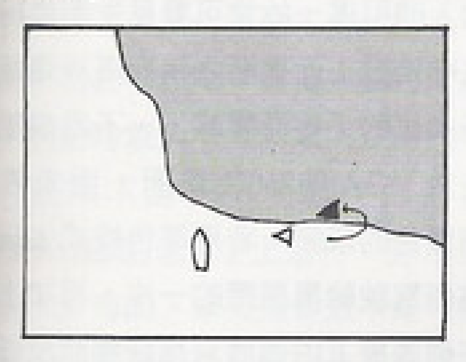
目標距離11哩，經辨識為一架MIG-25及二架MIG-29。由於這些米格機為老手，不大可能由後面偷襲

任務第25號



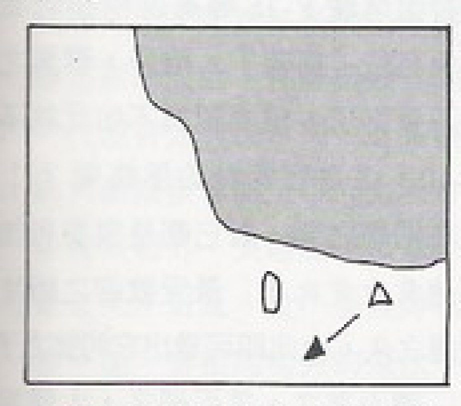
，我決定由正面攻擊它們。為了增加飛彈的準確度，我把推力減到70%。距離7哩時我對三個目標各發射一枚AIM-120。一架MIG-29中彈，另外二枚落空。

(12)1036時



為了引開米格機，我把推力加到100%轉向280進行纏鬥。米格機發射了數枚雷達導向飛彈及熱導向飛彈，大多數被我用金屬干擾片及火球引開，但仍被一枚飛彈擊中造成機身損壞，另外也被砲彈打中一次。

(13)1038時



戰鬥由5000呎打到10000呎，我對MIG-25發射一枚 AIM-120但卻沒命中。由於飛彈已用完，我就把推力加到100%，並打開後燃器，轉向270，俯衝並且沒命向西飛以遠離米格機射程。

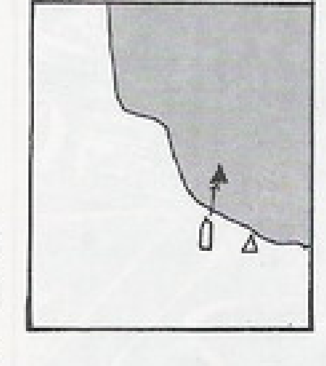
(14)1041時

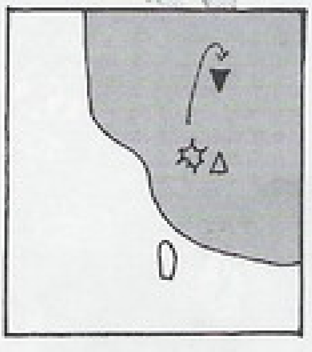
高度2000呎，距離母艦5哩，到達母艦正南方時轉向跑道方向，推力減到50%並放下起落架及捕捉鉤。途中受米格機飛彈攻擊，不過都反制掉了。由於距離太短且高度太大，我先俯衝到600呎以準備進場，距離母艦1.5哩。

(15)1042時

高度200呎，距離母艦0.5哩，在刺身的輪胎中我總算有驚無險地在母艦上完成緊急降落。補給完畢後我先把推力加到100%並打開後燃器，然後放開捕捉鉤。飛機像砲彈一樣由飛行甲板彈出，由於跑道太短，無法加速到水平起飛速度，幸好在離開甲板後就拉起機頭，差一點就掉到海裡。

(16)1044時





離陸後立即收起落架。米格機距離6哩。為了希望有足夠時間瞄準米格機以增加命中率，我仍以後燃器飛行以拉長與尾追的米格機間的距離。

(17)1048時

高度4000呎，距離米格機16哩。我把推力減到70%並轉向180面對米格機。

(18)1050時

高度5000呎，距離米格機5哩。我對 MIG-25發射一枚 AIM-9 並對MIG-29發射一枚 AIM-120，MIG-25中彈墜落但 AIM-120落空。於是我又用了一次拉長距離再轉身攻擊的方法。

(19)1055時

高度8000呎，速度1200節。在我覺得距離已足夠時再度把推力減到70%並轉向350面對米格機。目標距離7哩，在鎖定後我對10000呎高的MIG-29發射一枚 AIM-120，在20秒後空中爆出一團火焰，最後一個目標終於完蛋了。

(20)1057時

轉向190，高度降到4000呎。

(21)1059時

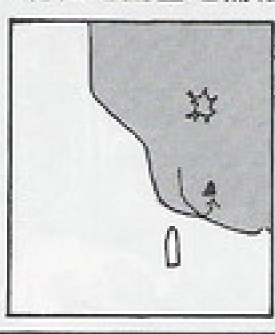
高度降到1000呎，推力減到70%。在距離母艦8哩處盤旋。

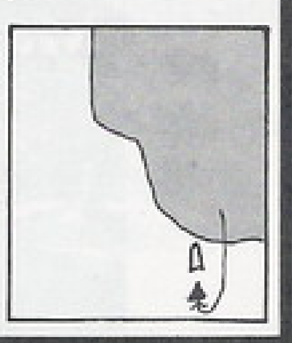
(22)1102時

轉向降落跑道，推力減到50%並放下起落架及捕捉鉤，最後終於在飛行甲板上安全降落。

五、注意事項

這項任務是噴射戰鬥機（Jet Fighter）中第二難的，可以確定彈藥一定不夠用（6枚飛彈打5個目標），必須再回到基地補給。除了母艦外，也可在范登堡空軍基地（Vandenberg Airbase，位置38.4N，120.6W）進行補給。由於地面降落較容易，筆者建議技術不純熟者盡可能在地面基地補給。





七嘴八舌 遊戲大家談



第一滴血Ⅲ

/游淋祺

敝人自買了這套軟體以來，已經玩了一段時日。和**電腦病毒防衛戰**比較之下，發覺TAITO公司似乎正在改變其遊戲風格，不再百分之百純動作遊戲，也不再只移植大型電玩。而希望玩家多動點腦筋在他們的遊戲上。於是增加了需要細心思索的設計，這可以說是可喜的現象。

因此**第一滴血Ⅲ**沒有在各位熟悉的電玩場中出現，而在PC上與大家見面。但這不表示它不如大型電玩，只要你有足夠的配件（VGA監視器、**魔奇音效卡**、搖桿），配上數位化的畫面，真令人玩得樂不思蜀，絕不遜於大型電玩。它的背景音樂製作得十分優秀，非常能襯托情節的發展，使人融入危險的戰場。不像其他GAME的配樂那麼容易影響思慮，無法冷靜思考下一步要如何行動。所以我個人認為聲光效果是它最大的優點。另外操作靈活不必費力去了解那煩雜訊息，更使得**第一滴血Ⅲ**增加了不少魅力。

不過它還是有些地方值得改進：首先，它雖提供接關的功能，卻沒有提供儲存的功能。由於每一關皆相當龐大，所以僅有接關功能，對新手而言是一點幫助也沒有（連第一關也闖不出去）。同時本遊戲中也設定不少的橫禍（如：被高壓電流電死、被士兵或軍犬圍剿而殉職、被地雷炸得死不瞑目……，其餘的橫禍，以本人的功力尚沒有資格「享受」到），一旦橫死就得重新來過。即使是老手，也得浪費不少寶貴的壽命在重複的關卡上。另外一點值得改進的是藍波可攜帶的物品太少了，常常為了寶物過多，而不知該放棄那些才好。

綜合言之，它保有TAITO一貫作風——難！但你在阿富汗邊境上，以冷靜的頭腦和純熟的武藝完成任務之際，內心的喜悅自然是無法比擬。

A-10坦克殺手

/橘子皮

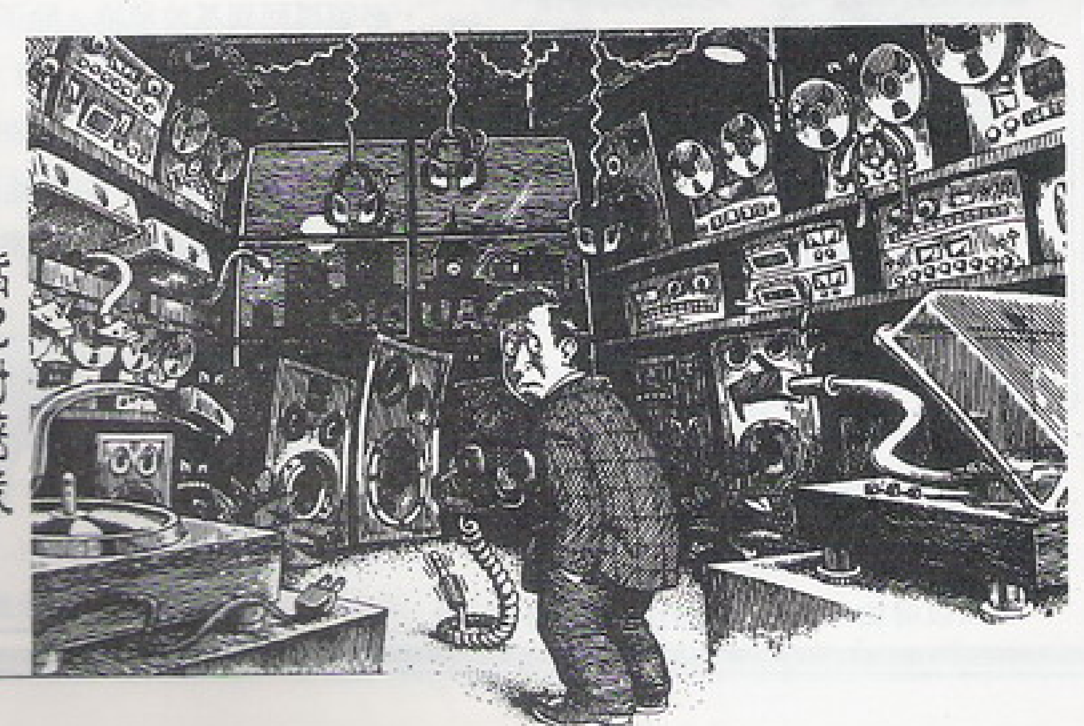
深愛模擬遊戲的我，當獲知A-10 TANK KILLER面世之後，立刻十萬火急地去「搶」了一套回來，馬上開機一試，果然沒讓我失望！

操縱簡單、容易上手是這個模擬遊戲的一大特色，極適合作為初學者的入門引導，故常可看見生手也玩得直呼過癮！而畫面之精細逼真也是前所未見的「香滑誘惑」，不過似乎僅止於VGA的256色畫面，而未考慮到單色的玩家，若用單色模式去玩，整個駕駛艙黑壓壓的一片，再加上有些儀表板上的儀器只是好看而沒任何作用常搞不清楚什麼是什麼？乾脆用外部景觀來玩還強些。不過雖有小遺憾仍不能抹殺其優點——接上**魔奇音效卡**後的音樂效果，實在是「有夠讚」！

A-10實在是個相當不錯的模擬遊戲！但其轉彎速度實在太慢了，對於習慣駕駛F-15等高速戰機的我，不免有些「痛苦」，還好，習慣之後便不覺得了，反而認為不如此就不是A-10，這是它獨特的風格嘛？！而且在同學之間，對它都是讚譽有加，蟬連前中電玩組「最受歡迎之新片」數週之久，由此即可看出它的魅力了！

總而言之，言而總之，大體說來，A-10的缺點比起其他模擬飛行類不算少，但是它的優點更多，這是絕對、絕對不容忽視的！不相信？自己買一套來玩玩看！

不要用你們的嘴巴對著我







雙截龍II

/Hawk Slayer

你可曾受人欺侮而懷恨在心，卻懾於他的淫威而不敢發作？趕快對他下戰書吧！一當然日頭和他比賽雙截龍II（復仇記）。

雙截龍II可說是動作片中又一佳作，其人物造形相當精緻，即使在單色的 MGA 顯示模式下，亦相當清楚，還很有街頭太保的豪氣，一副殺氣騰騰的樣子，不由得你不全神投入。速度快為其一優點，因每一關的程式皆在開始時載入，只需載入五、六次，合起來不過 3～5 分鐘，即使在 4.77 MHZ 的老 XT 上進行，亦不會擔誤太多時間。未支援音效卡是可惜之處，但聽到對手被打得鼻青臉腫甚至倒地的聲音，真是不亦樂乎（別誤會，我沒有虐待狂）！尤其是心情不佳的時候，狠狠打上兩三個鐘頭，施風腿、霸王肩（肘）、連環拳，心中鬱悶豈有不消之理？

「看我的超級飛踢，啊噠一！」唉！又摔死了，走路不長眼睛在雙截龍II裡是活不久的，在雙截龍II的地形和一代沒有太大的不同，玩過雙截龍I的人應該很容易上手。人物方面除了原有人物外，又增加了肥龍老大、墨鏡老大、劍魔、及一個長得和主角一模一樣，會相同功夫的傢伙。肥龍老大可說是本遊戲最令人詬病的一點，因為你一旦被他抓住，死活可說全決定在電腦，他會把你抓著頭髮舉起來，狠狠揍上十幾拳，如果他把你打死，那也沒辦法。另一缺點（也可說是更接近現實），就是「圍毆」場面實在不少，四五個人把你圈住，痛打一番，面對這種情況，只有「逃」為上策，（因為距離太短，旋風踢會被打下來）再個個擊破。

看了這些，你是否嚇得不敢玩它了？如果是，我只好說你是膽小鬼，看到這麼刺激的 GAME 而不玩，不是很可惜嗎？趕緊報名參加復仇的行列吧！

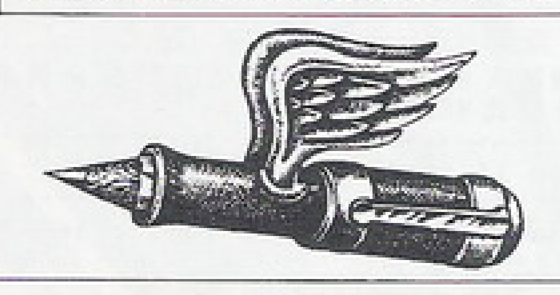
水滸傳

/蕃薯

打從水滸傳發行的消息一出，我便天天望著早日到手玩個痛快。從此每天沈醉在廝殺征戰的樂趣之中，雖說剛剛開始時毫無經驗，因此被打得落花流水，四處流竄有如過街老鼠一般。但皇天不負苦心人，在努力奮鬥數日夜，許多致勝的訣竅找到後，也就不用過著無糧無銀，苦哈哈的日子了。

沒多久就完全脫胎換骨似的，只要花上三、五年就可坐擁半壁江山，連高俅也得害怕我三分，更別說是砍了高俅這等雞毛小事了！雖然對水滸傳而言可說是「破台」了，但我仍然不得不承認這遊戲寫得太棒了，太帥了：

㈠人物造形生動而傳神，完全把一百零八個好漢的個性及精神表露無遺。如林沖滿胸正直之氣，武松一臉勇猛豪爽之風，宋江則顯出仁厚和藹的風度等等。在遊戲進行中讓人覺得有面對的真實感。此外，我對於片頭及結束的動畫及捲動畫面也非常喜歡，真是帥呆了。



㈡作戰方式有較大發揮的空間，網羅各種戰法，鬥力鬥智，這點很符合各個豪傑的天生專長。和三國志比較起來，其變化也較具真實感，尤其是法術、射箭、滅火等功能使戰鬥時更具複雜變化。對於天氣、風向考慮也處理得不錯，加上季節的變化使畫面更趨活潑。

㈢以知名度決定一個人的地位實在是好點子，使玩家不得不用心注意自己的每一塊領地。

無可厚非的這遊戲亦有幾個小缺點：

㈠音效太差了，在各種音效卡充斥市面時，竟然只有單音效果，似乎有點說不過去吧！

㈡可選擇的豪傑太少，我曾發狂地想過以武大郎統率各路豪雄殺得高俅及其爪牙片甲不留，豈不快哉！或許有不少同好亦有此奇想？？？

㈢儲存遊戲進度時，如能加上名稱則更方便玩家記憶進度了，以免除多次讀取的麻煩。

總歸一句話，水滸傳的的確確設計得不錯，是此類遊戲的經典之作，讓玩者一嚐剷奸除惡的快感。尤其是注重合作及同盟的群體精神，頗具教育意義，也是遊戲中一貫競爭而非得爭得你死我活之外的另一種突破！

不過在幹掉高俅那麼多次後，我在想：如果能決定高俅怎麼個死法，不是更大快人心嗎？不知您是否有同感？



魔音卡的 Batch File 補遺

/L.J.C

各位擁有魔奇卡的樂痴們大家好！筆者曾在軟體世界第六期介紹了一個魔奇卡的批次檔，但因為當時的疏忽，使得程式有了兩項缺點，為使本人心血臻於完美，特再次來稿修正。

首先是硬體上的問題，有些讀友一執行本程式螢幕上便一片花白，此乃螢幕顯示介面卡的相容性不同造成，只要執行附贈磁片上的 MONO.COM 便可以解決（本人機型奇特，無此問題）另外一點則是軟體上的疏失，樂痴們辛苦地在 VISUAL COMPOSER 鍵入一首曲名為 MUSIC.ROL（假定）的曲子，想回 JUKEBOX 中好好欣賞，卻會發現 JUKEBOX 中沒有這首曲子，這是因為在 JUKEBOX.DAT 內沒有 MUSIC 這名詞，所以無法叫出來，解決的方法是利用 DOS 中的 COPY 命令即可。程式經修改後如圖一所示（僅列出須修改的部份）讀者可配合第六期的程式進行修改。圖二所示則為將曲名增入 JUKEBOX.DAT 的過程。祝各位愉快。

圖　一　：

```
ECHO OFF
MONO
SOUND B3000
        :
        :
ECHO:        -         (3):   MUSIC CHAMPIONSHIP                -
ECHO:        -         (4): ADD A FILE TO JUKEBOX.DAT           -
ECHO:        -         (5):       EXIT TO DOS                   -
ECHO:        -                          Type (1,2,3,4,5)         -
ECHO:        -----------------------------------------------------
        :
        :
IF ERRORLEVEL 52 IF NOT ERRORLEVEL 53 GOTO 4
IF ERRORLEVEL 53 IF NOT ERRORLEVEL 54 GOTO 5
ECHO:     Error key inputted !!  Please press one of (1,2,3,4,5) ,Okay ?
GOTO GETKEY
        :
        :
:4
COPY JUKEBOX.DAT+CON
GOTO MENU
:5
ECHO ON
```

圖　二　：

（先在VISUAL COMPOSER鍵入曲子並SAVE,注意不要加副檔名,程式會填上ROL的副檔名然後回此MENU,鍵入 4 ）

```
              ------------------------------------------
              |  Welcome !! to Ad Lib music world  -
        ---------------------------------------------------
        -   Choose one you want to run ,as following      -
        -                                                 -
        -          (1):         JUKEBOX                   -
        -          (2):      VISUAL COMPOSER              -
        -          (3):    MUSIC CHAMPIONSHIP             -
        -          (4): ADD A FILE TO JUKEBOX.DAT         -
        -          (5):        EXIT TO DOS                -
        -                           Type (1,2,3,4)        -
        ---------------------------------------------------
              -  Written by : Lin Jong-ching   -
              ------------------------------------------

JUKEBOX.DAT                      ; JUKEBOX.DAT及CON為鍵入4後出現,MUSIC為磁片上的
CON                              ; 樂曲檔名,不要加副檔名.My music 為顯示在JUKEBOX
MUSIC          My music          ; 中的曲名,不可超過38個字元
^Z                               ; 按[F6]鍵出現,再按[ENTER],以關閉JUKEBOX.DAT
                                 ;
        1  File(s)  copied       ;
```

熱線 080



發燒友：遊戲結束後為什麼不能回到DOS，必須重新開機？

編輯部：遊戲的結束方式是由設計者決定，隨他高興。

發燒友：能否為任天堂、SEGA迷開闢專欄？

編輯部：每一本雜誌都要有自己的定位，本刊就定位為「PC休閒軟體專業雜誌」。欲知電玩資訊請看「電視遊樂雜誌」（PC ENGINE）或「電視遊樂報導」（任天堂、SEGA、MAGA DRIVE、GAMEBOY）。

發燒友：為什麼遊戲在單色螢幕下執行時，畫面會跳動？

編輯部：請調整螢幕的V-HOLD調整鈕（不知道的讀者請問電腦經銷商）。

發燒友：軟體世界到目前為止只出GAME嗎？有無其他軟體？

編輯部：除GAME之外，尚有配合**魔奇音效卡**的**音色製造機**和**小牛頓常駐式英漢・漢英字典**。

發燒友：希望能快點刊出一些遊戲的攻略。

編輯部：進度卡住時自然希望有攻略可以指點迷津，但是不要忘記：攻完遊戲和寫攻略都需要花相當多的心力和時間。譬如**方善悅**寫**前進高棉**完全攻略，前後歷時半年！

發燒友：各位先進，請別在GAME上市後一個月就發表攻略，難道大家的功力如此差勁？（我是R.P.G.迷）。

編輯部：沒辦法！很多發燒友英文功力不足，英文訊息看不懂，就拼命寫信求救。

發燒友：攻略能否盡可能一、二期之內刊完？

編輯部：視攻略的篇幅而定。例如**聖戰奇兵・冒險版**、**聖戰奇兵・動作版**、**幻想空間III**和**仙境故事**便是一期刊完。但是需要的人鼓掌叫好，不需要的人卻說浪費篇幅！

發燒友：有些任天堂的GAME很好玩，是否能移植到PC上來？

編輯部：本公司目前只代理發行，不作移植。如果國外推出PC版，將盡快發行，例如**伊蘇國**和**快樂泡泡龍**。

發燒友：**模擬城市**在製作遊戲磁片時，選擇配備到了一半就當了，為什麼？

編輯部：這是電腦相容性的問題。有一解：利用別的機種製作遊戲磁片，但配備必須相同！

發燒友：請多多增加模擬和戰略類的篇幅。

編輯部：所以才會有紙上談兵的誕生呀！

發燒友：我幾乎每期都寄出讀者意見調查表，為什麼我到現在都沒抽中？

編輯部：發出這樣怨言的發燒友不在少數。但抽獎必須公平，不能因為有人抱怨，就讓他得獎。

發燒友：希望能開個B.B.S.站。

編輯部：籌劃中。

發燒友：能否改成半月刊？一個月出一期，讓人等太久了。

編輯部：目前不可能。大家可知道為了這本雜誌，編輯部同仁都快要變成大貓熊（睡眠不足，眼眶發黑）了！

發燒友：多刊登過關小技巧及經驗，不要一味想修改磁片上的參數。

編輯部：說的好！可是大家直嚷著要修改篇，拼命投修改篇，有什麼辦法呢？

發燒友：為什麼遊戲需要安裝（INSTALL）？例如**模擬城市**、**上帝也抓狂**等。

編輯部：這是遊戲設計的風格與需要。例如，不必安裝的遊戲在載入後，才會問你：「要用鍵盤、搖桿還是滑鼠？」而且每次都問。安裝過的遊戲就可省掉這個麻煩，因為大多數人不會有事沒事把搖桿卡拆拆又裝裝。＊



你期待已久的……

出槌大法師

/Y.M.J

喔！我老人家是逗你開心的嘛！別動怒。

嗨！各位親愛的有志之「師」們，好久不見了，不知道時日隔了這麼久，你們的法術技巧是否有所長進？哦！你說我為什麼無故失踪了這麼久，那是因為上次我在一間加油站施個小火焰點煙，結果施成了「爆焰」，把那間加油站給炸平了，我為了避風頭，只好先…唉，廢話少說，曠課了這麼久，我們還是快點開始趕進度吧！

上回我們談到攻擊性法術的分類，這次我們來討論一下攻擊性法術的運用好了。一個法師的智慧和記憶力都是有限的，在他短暫的生涯中能將所有法術學齊的更是少之又少，所以，選擇有用、切合需要的法術來學，是成為一名成功法師的必要條件。

對於一名剛加入冒險隊伍的見習法師來說，該學哪些法術，的確是個很令人頭痛的問題，以他那不純熟的法術技巧，既要擔負起攻敵的重責，還得在隊伍面臨危機之時卻敵斷後，所以小心的選擇學習的法術確有必要。

我建議年輕的法師們務必先學習雷系或火焰系的魔法，為什麼呢？因為在冒險的初期，隊伍會遇見的敵人絕大多數都是一些類人生物啦，巨形昆蟲啦，和黏怪之類雜七雜八的怪物，火焰和雷電對它們的效用較大。而在絕大多數的RPG中，火焰系法術「似乎」效力要較雷系法術大得多，再加上火焰系法術對不死生物也有相當的威力，所以火焰系法術應該列在學習的第一優先，其次才是雷系魔法。如果遊戲的法術系統中沒有雷電這一系，那麼風系和冰系也可一學，而魔法飛彈(Magic Missile)更是不可放過。



在法師們成長之後，應該馬上學習所有能學到的大範圍攻擊法術，因為初級的法術不但效力差，而且多半只能攻擊一名敵人。所以在初期，法師們多倚賴戰士的刀劍來攻敵，自己則施展一些加強戰士攻擊或防禦力的輔助性法術；但是一名法師一旦能夠施展大範圍攻擊法術，他就搖身一變成了戰鬥的要角，戰士們則負責收拾被他的法術炸傷的敵人，這可以大幅提昇隊伍的戰鬥力。火焰、冰、風和雷系的大範圍攻擊法術在此時都值得不計一切代價的去學，不過仍以火焰和雷系魔法優先，特別是有名的火球(Fireball)法術。

當法師能夠學習其他種類的魔法時，就必須再做一次慎重的考慮了。如果遊戲中允許你的隊伍尋找特別隊員加入，那麼幻術是個很不錯的選擇，尤其是幻術中的心靈控制術，可以讓你充分感受到「出外靠"朋友"」這句話的意義。而且幻術對許多很難以一般法術傷害的強大生物(如龍和惡魔)特別有效，在最後的歷程中會是你的有力強援。幻術中的攻擊性法術包含了直接傷害敵人心靈的心靈傷害術(如冰城傳奇Ⅰ中的心靈爆破)、心靈控制術和一些降低敵人能力的心理性法術，如果使用得當都是很有用的。

下一步，瞬間致命的死亡性法術是法師們的最佳選擇，因為隊伍不論



能力提昇到何等程度，總會有一些怪物的威力高到讓隊伍難以抵擋，在這種情形下，狠下決心速戰速決可能比硬碰硬還要來得好些，不過那還是得看命運之神是否眷顧啦。死亡性法術有石化、神經傷害、生命之擊（Life Strike）以及各系的最高級魔法，其中以石化和各系最高級魔法較易成功，神經傷害性魔法成功率則較低，不過這當然還是要看對象才行。只是還是一句話：「會成功的不值得用這種法術去炸，值得用這種法術去炸的總是不成功」，總之，當一切努力都無效時，這種法術可能會是你最後的王牌，讓命運來決定英雄們的未來吧！

一個法師如果能到這種程度，就可以說是差不多了，在最後的階段，法師們可以致力於學習一些最強也最耗法力的大範圍攻擊法術，以及一些專門對付特殊對象的魔法，像神聖攻擊法術以及用於傷害惡魔的破魔法術等，如果可能的話，將各系的最高級攻擊法術學齊，日後除了不懼法術的怪物外，便可「法力在身，行遍天下」了。

話又說回來，由於各 RPG 的魔法設定有所不同，有只分神術、巫術的（如巫術和巫師神冠系列），有依地水風火等元素來分的（如春之石和冬之魔），有依法術性質來分的（如冰城傳奇系列），甚至有全部混在一起的（如創世紀系列），而且法術大多是整級整級的學，鮮有一兩個會漏掉的。所以在此的說明只是個指引，讓各位大致明白哪些法術該學，哪些先學哪些後學，這樣各位在法術系的調派分配上，就可以有一個基本的認識。

光談要學那些法術是不夠的，我們再討論一下攻擊性法術在施展上的運用吧！攻擊性法術當然都是用來戰鬥的，當戰士們的手臂不再能抵擋敵人的攻擊時，法師們要迅速殲滅敵陣化解危局，就有賴於正確的使用法術。這包含了一些通用的原則：

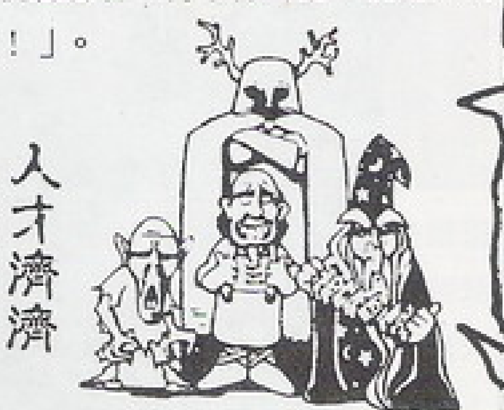
一：類人生物、不死生物和巨形昆蟲最懼怕火焰術，尤其是不死生物和巨形昆蟲（如巨蜘蛛 Giant Spider），火焰系法術可說是有絕對的效力，不過在面對一些皮厚耐燒和速度快捷的敵人時，其功效可能就會減弱了。至於有血有肉的類人生物、火焰、冰和風能造成的傷害都是一樣好的，不過牠們比較懼怕火焰就是了。雷系魔法對所有的怪物都有效，不過除了水棲怪物外，效力似乎都不怎麼樣。

心靈類的攻擊法術對任何有智能的怪物都有用（你總不會認為黏怪有心靈吧！），尤以高智慧，不懼普通法術的敵人為最。鬼魂類的怪物有些可能不畏火焰術，必須用神聖的攻擊法術才能見效，而風系、魔法、魔劍術和使用強力能量的高段攻擊法術大概是少數幾種能對飛龍（Dragon）的魔法，至於惡魔族（Demon），死亡性法術和最強的攻擊法術大概是唯一幾種有效的魔法了，不過我想有時你可能會寧願和它們比拳腳功夫。



不由得令人動容的火系魔法

由於各 RPG 中的法術作用與怪物特性都有相異之處，因此有時你必須自己去試出最有效的法則，不過，有一句話或許可以提供你一些最基本的搭配方式，那就是：「用燒的不行，就轟轟看，再不行的話，就用炸的吧！」。



人才濟濟

二：使用法術的時機，和法術本身的特性以及戰略規則有關。雖然這個也是摸久了就熟，不過在此我還是提供你們一些入門的基本法則吧！

使用大範圍攻擊法術要趁敵陣未散開之時，一次炸中的敵人數目才會多。若是法術的威力會傷到自己人，那就要斟酌一下成果和損失，如果多炸掉幾個敵人會有很大的影響，那麼最好還是照炸不誤。在遇到威力大、速度快，卻不會使用長程攻擊和魔法的敵人時，就先轟最近的距離，再讓戰士去收拾牠們。切記隊伍的攻擊主力還是戰士，法師在和戰士並肩作戰時，應該先將敵人轟成重傷，戰士再去補上幾下，如此受到的損傷，就可以儘可能的減少，假如一次法術造成的傷害不夠，也可以派另一名法術做交互的轟炸，效果較為確實。

如果敵人之中有施法者或會用法術的怪物，務必全力對付它們，此時不是節省法力的時候，依敵人的能力和程度來選擇使用的魔法，儘快消滅之。會施法的怪物是最危險的，因為即使牠使用的魔法和你的一樣，你也可能抵受不住。至於難以傷害的敵人，就得看你一貫的態度了，是要用法術徹底解決，還是要用戰士去與它對劈，全看你能否巧妙利用法術了。

咦？哪來的腳步聲？不妙矣！今天已經講很多了，就先說到這裡吧！我去也…哇！



洞窟

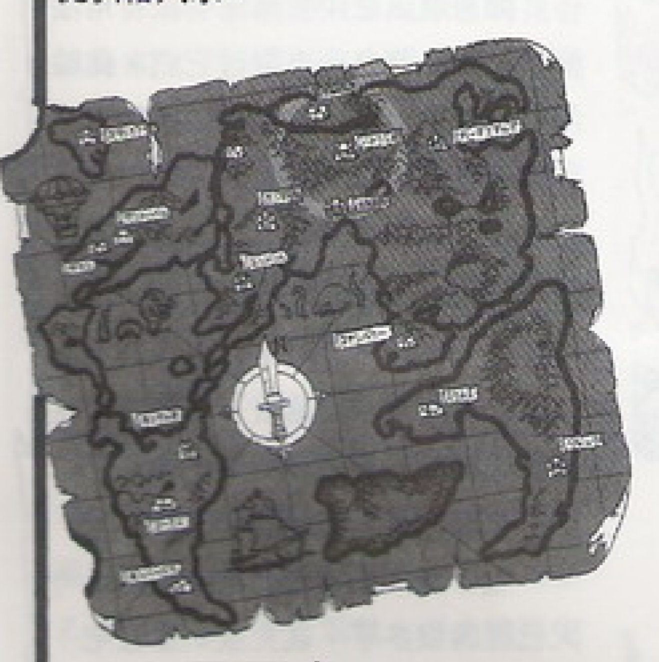
如何探索未知的廣大世界

/Lord Jean

城

許多玩家在遇到地圖龐大的平面捲動型角色扮演遊戲時（如創世紀系列、冬之魔與仙境故事等遊戲），往往三兩下就迷失方向，不知身在何方。我本身曾是「廣大空間迷路症」患者，一碰到這種遊戲就沒輒，讓YMJ佔盡便宜，全讓他撿去玩了。但是創世紀第六代動人的音樂，精細詳實的畫面實在太吸引人了，讓我覺得不去玩它，實在太對不起自己了，只好硬著頭皮跟隨主角進入月之門，一探不列顛尼亞大陸。

果然，沒兩三下我就繞得昏頭轉向，不知身在何方。不過在數天的辛苦征戰後，我找出了一些方法來防止迷失。為了讓和我有相同毛病的玩家也能分享，特地借 RPG 俱樂部一角提供給大家：



畫地圖不會，
看地圖總會吧！

1.利用白報紙將所附地圖描一次，不必太詳細，只要一些地形輪廓即可。接下來參考原地圖，標明城鎮、村落、城堡、道路等明顯路標。開始探險之後，就可以邊在近乎空白的地圖上標示你自己的參考地形。當然了，原地圖沒有標示的地下城入口或其他特殊地點也要記錄其上，再次去的時候就可以很快找到。

2.若你一時還找不到可以顯示座標的方法，可以利用算步數的方法：首見選定兩個明顯目標，最好中間沒有什麼地形障礙，算看看直線距離要幾步。多找一些明顯目標可以更準確。大概找出比例之後（也就是說地圖上兩城距離幾公分，在遊戲中要走幾步），就開始以主要的大目標為中心（例如王城）向外擴張，逐步地找出到達各重要地點的路徑。以後你就可以這樣的方式記錄地形：「禁拳神殿，由 Trinsic 城向南 × 步，見到一間××店，向西南×步，越過一沼澤地就到了。」再參考一下地圖，就不容易迷失了。

3.順著地圖上標示的道路走，沿途記下明顯的路標，如橋樑、房屋、路牌等，以後當你迷失方向，到處亂轉時，只要一找到道路，馬上就可以知道自己身在何處。

4.儘快找到可以顯示目前座標或是周圍地形的寶物或法術，這可以使你較不容易迷失。

5.在廣大且道路錯綜複雜的地下城中，只要一迷路可就麻煩大了。此處畫地圖非常困難，這可怎麼辦？其實只要採漸進探險方式便可：不要一次就很深入，先將樓梯附近的地形弄熟，再逐漸增大範圍；先把一層走遍，再考慮進入下一層。一下子就直衝最底層，要想再重見天日可就難了。除此之外，地下城中也有許多明顯的標誌，如地下湖泊，前人的屍骨、坑洞、固定陷阱，都可以做為參考。假如東西放在地下不會丟的話，在特定地點丟棄不重要的物品也是一個方法，至少你可以知道這裡來過了。

以上是我自己所找出的方法，提供各位玩家參考。若還有其他更好的方法，也請在 RPG 俱樂部上發表，幫助更多的人順利且快樂地享受 RPG 的樂趣。



工欲善其事・必先利其器…

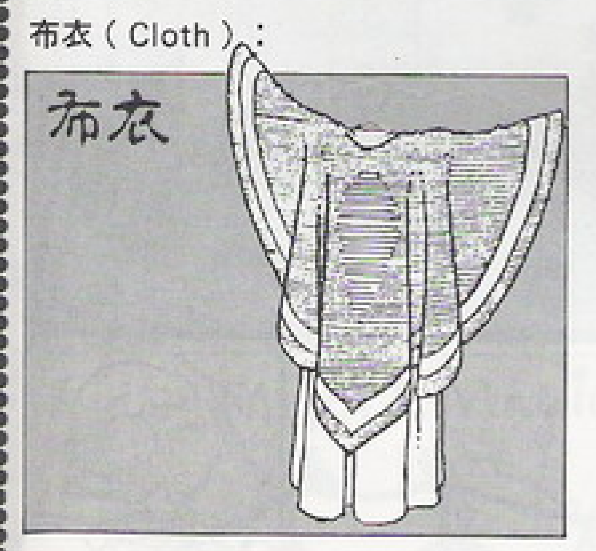
太紅了。
擋都擋不住

啊嗟裝備店

在冒險的旅途中，沒有萬全的裝備是不行的。 /Lord Jean

嗨！各位冒險者大家好！今天不再推銷了，我們直接講到今天的主題：甲冑。這是冒險者用來保命的東西，不可不提。一般來說，甲冑的選用，和使用者的職業與力氣有關。當然了，一件穿了讓冒險者走路比龜還慢的甲冑是沒有用的，而穿了讓冒險者「幾乎忘了它的存在」的甲冑還不如不穿。因此選擇合適的甲冑就成了一門學問了。以下就是各種甲冑的介紹——

布衣（Cloth）：



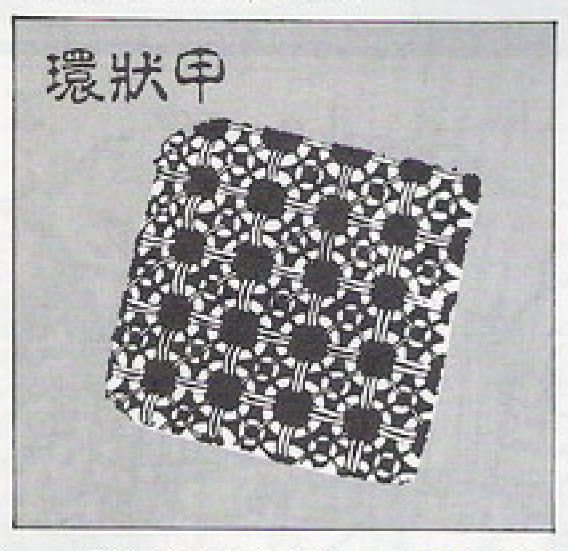
和你我目前所穿的沒有兩樣，除非你是天體主義者，喜歡身上空無一物的感覺。這是重量最輕，價格最便宜，但防護力最薄弱的護具。拿來防蚊蟲咬倒還不錯，至於進地下城……呃……我很佩服你的勇氣。一般使用布衣當防具的大多是施法者。因為他們每日都在鍛練心靈的力量，相對的身體就較為虛弱——據說曾有魔法師被厚重魔法書壓死的悲劇發生——不過魔法師可以施展防護法術保護自己。何況前面有戰士在拼命，他只要在後面丟幾個火球，施展攻擊法術就好了，沒必要穿多厚。

2.皮革甲（Leather Armor）：



一般獸皮經過藥物硝製之後，就變成質料堅硬的皮革，再經過拼製成為皮革甲；也有用整塊皮做的，但不多見。防護效果比布衣稍好一點，至少可以抵擋短劍，或一般輕兵器。通常賊比較喜歡穿著皮革甲，至少飛簷走壁比較方便些。

3.環狀甲（Ring Mail）：

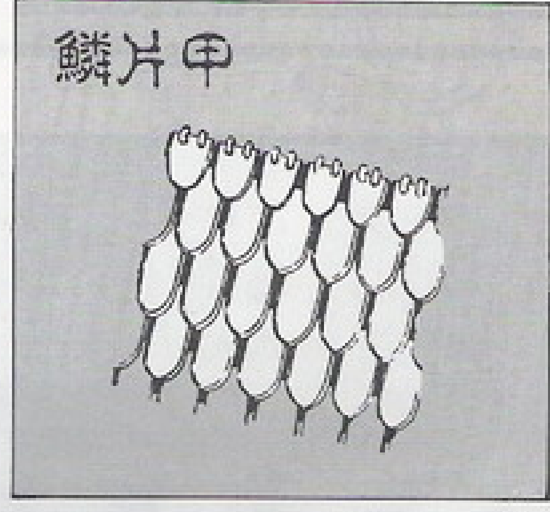


利用小小的金屬環，整齊且緊密的排列在一起，以鐵絲固定起來。對於切割類的武器（如短刀、阿拉伯彎刀）有較好的防禦效果，但對付刺擊類武器（如弓、矢、矛）可就派不上用場了。

4.鎖子甲（Chain Mail）：

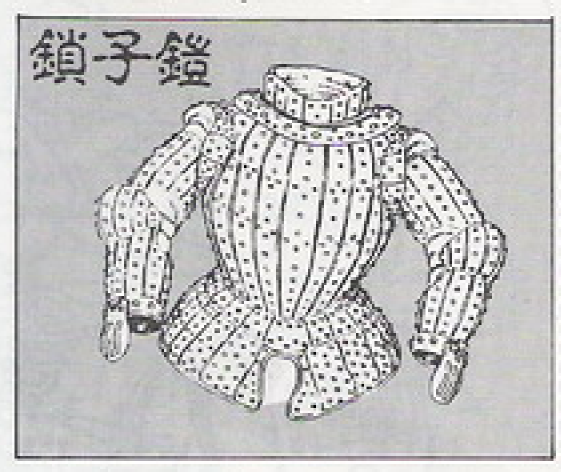
和環狀甲的原料一樣，也是鐵環，只是環與環之間互相整齊且緊密地串連在一起。防護力量比環狀甲還大，但缺點還是一樣，怕刺擊類武器。這種護甲大多是當其他甲冑的襯甲比較多，或是在重要部位另加鐵片保護。

5.鱗片甲（Scale Mail）：



將許多小鐵片像動物鱗片的排列方式組合起來，提供較佳的防護。對於各式的武器都有一定的防護力，只是移動時鐵片互相撞擊的聲音在遠處都聽得到，很容易被敵人發現。

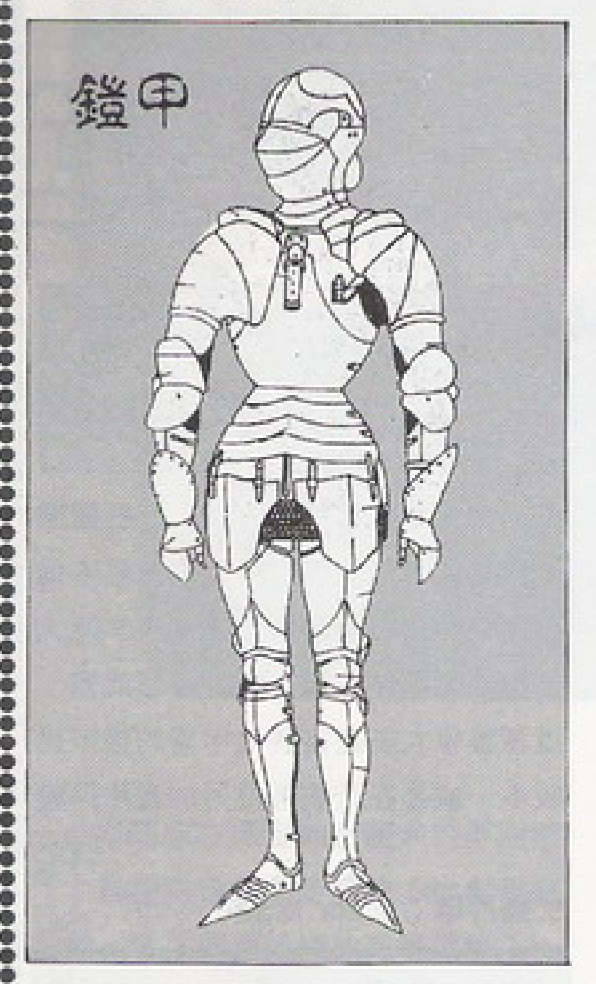
6.鎖子鎧（Brigandine）：



和鎖子甲類似，但它是將鐵片排列整齊地縫或鉚在帆布或皮革上，再外加一層布固定。雖然具有一定的防護力，但是若被敵人砍中接縫處的話，可就有得受了。



7.鎧甲（Plate Mail）：



這可以說是最重的甲冑，就連戰士，騎士穿起來都只能緩慢的移動，其他人更不用說了。所能提供的防護效果最好（大部份穿著鎧甲的人不是被打死的，而是累死的）。鎧甲分兩種：組合式（Field Plate）與一體成型式（Full Plate）。組合式鎧甲就是由幾件較大的胸、腹甲，再配合上一些護肘、護肩、鐵手套、護脛保護死角。缺點是穿著很麻煩，但比一體成形鎧甲輕一些。環狀甲是利用焊接技術將所有部份熔合成一體，可以說是滴水不進，但因為需要依各人體型特別訂做，所以價格特別昂貴，大概只有騎士階級的人才能負擔得起。

以上是各種甲冑介紹，下次我們將討論其他的護具，希望舊雨新知，不忘蒞臨參觀。

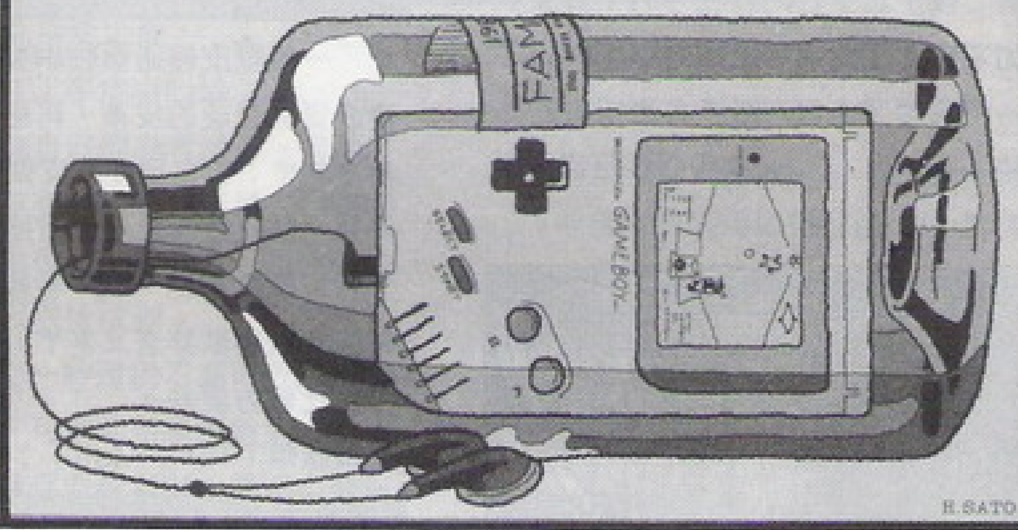
俱樂部啓事

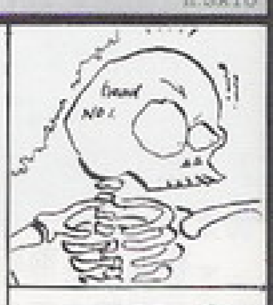
本專欄因為中了Y.M.J「倒店枷的詛咒」、讀者意見調查排名敬陪末座……。因此和主編商量決定本期整修內部、暫停開放、我再花時間整理有關資料、下一期將以嶄新的面目與各位玩家見面。

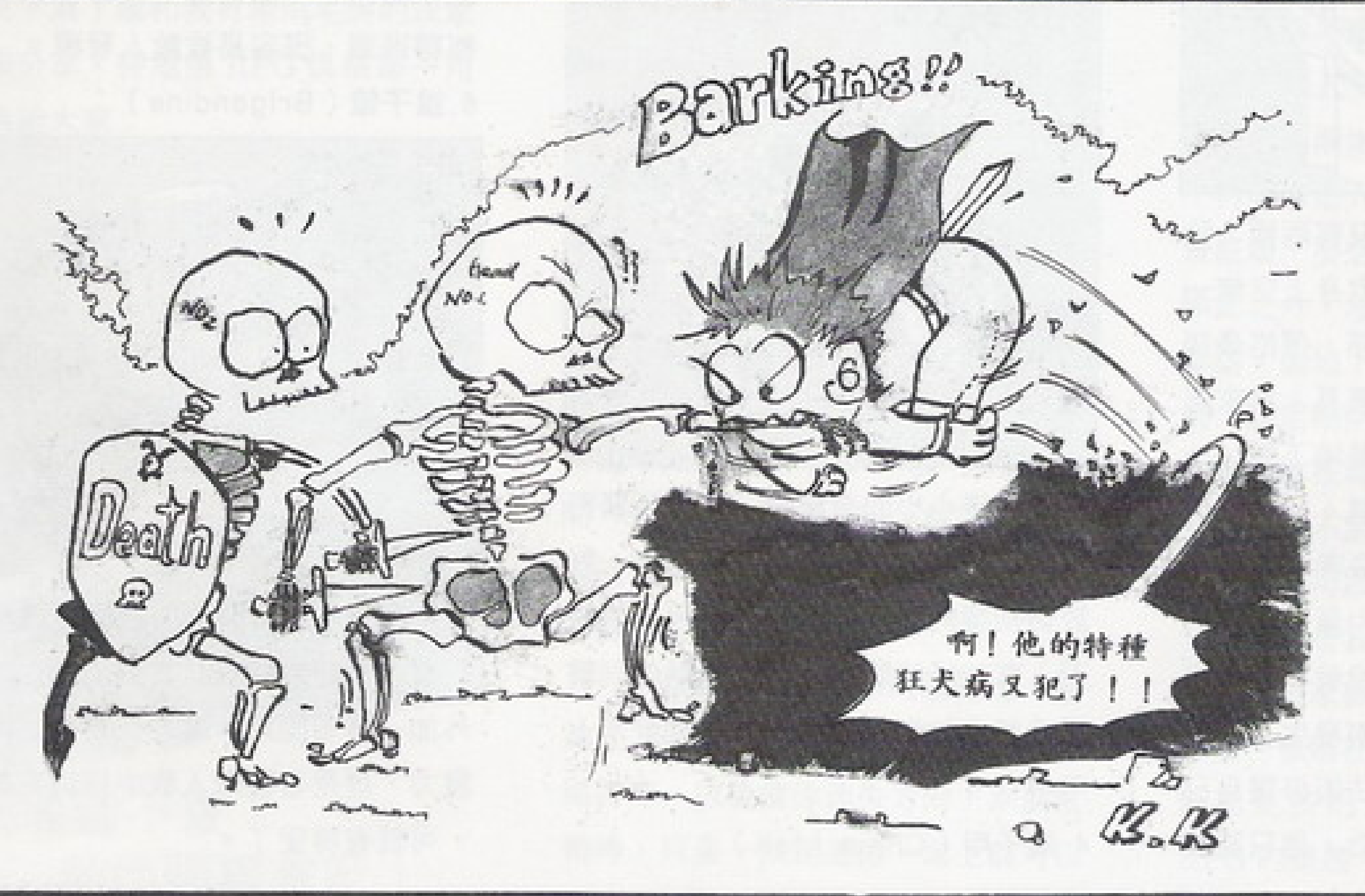
敬請期待。



華山論 GAME







看到骨頭就如獲至寶……沒想到我那位屬狗的伙伴，一兵，趕忙躲進附近的草叢中，那天在路上發現有兩個骷髏，



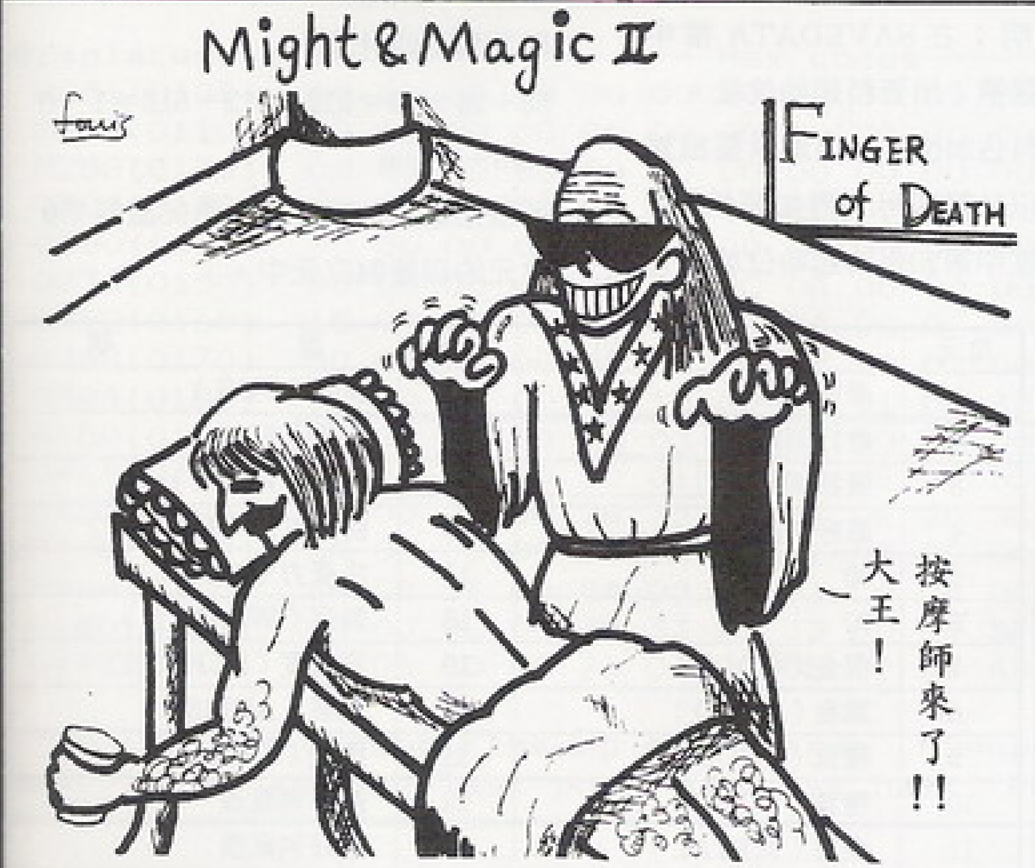


劊奸屠龍向來是冒險者不改的英雄本色，不過說起這條龍恐怕你也要手脚發抖，因為牠是大名鼎鼎的……快樂泡泡龍。





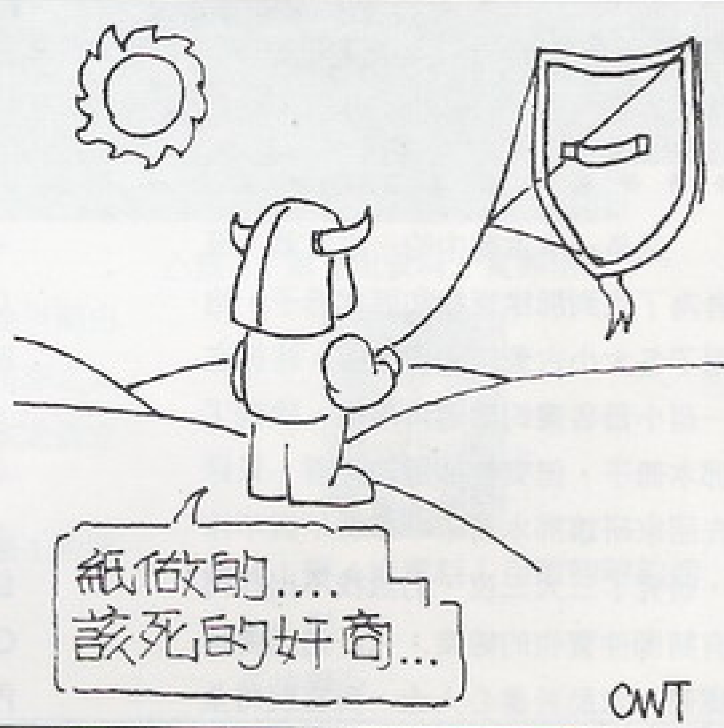
話說大法師路易斯歷盡千辛萬苦，終於學者「死亡之指」的法術，於是決定冒險進宮，行刺惡王，為天下百姓除害………



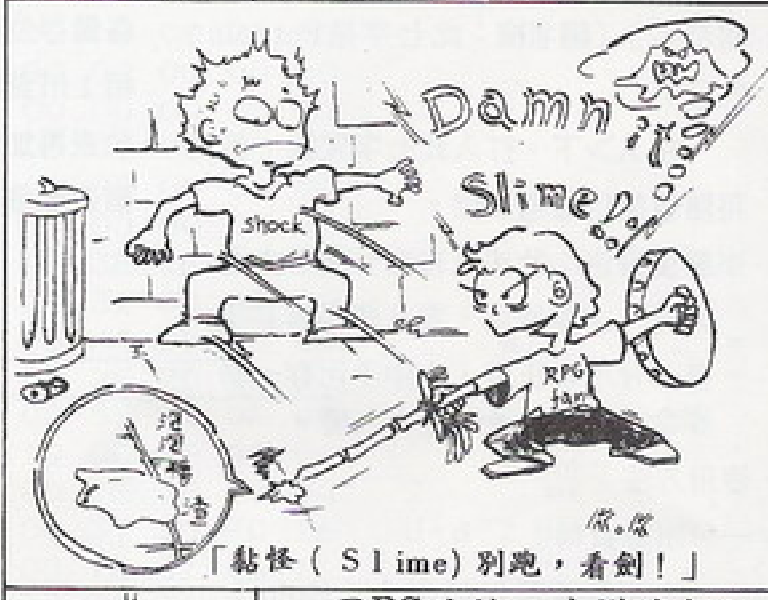




法師有一種傳送法術，但如果遇到糊塗的法師，那就完了……



盾牌是冒險者最基本的防禦裝備之一，可以在各城鎮的裝備店中購得，不過，我買的這個盾牌好像還有些娛樂效果……



「黏怪（Slime）別跑，看劍！」

RPG迷的心中滿懷斬妖除魔為民除害的胸襟，更有豐富的想像力，跟RPG迷出去，千萬要小心，最好隨身攜帶一瓶"救心"外加一瓶"安腦丸"……



水滸傳

修改大全(1)

——州縣資料

/張嵐

話說董超、薛霸押林沖往滄州，路宿一客棧，夜深，林沖想著：「高俅勢大，深仇大恨何時得報」，朦朧間，忽一仙人從天外，騰雲駕霧而來，對林沖日：「吾與汝一物，可殺高俅，安天下。」說完，化為一道青煙而去，林沖猛然醒覺，果見枕旁有一奇物，扁平形方，中有一圓孔，上書七個奇字，回頭見董超、薛霸兀自熟睡，遂取其物，尋思：「我見聞廣博，什麼沒見過，就是沒見過這等怪東西。」忽見枕旁有一冊子，遂取而觀之，須臾，林沖仰天長笑，驚醒董、薛二公人，董超日：「他一定瘋了。」，薛霸見林沖手中之物，曰：「此是何物？」林沖舉起此物，董、薛兩人立刻癱倒在地，不能動彈。林沖再使出此寶，枷鎖立刻化成粉末，林沖大步踏出客棧，不到一時辰，高俅暴斃，天下太平……。

* *

這是一本古書中的一段記載，筆者為了找到那樣寶物和那本冊子，跑遍了各大小古董店和舊書攤，終於在一個小舊書攤的陰暗角落裡，找到了那本冊子，但寶物卻遍尋不著，只好先回家研讀那本冊子，筆者不眠不休，研究了三天三夜，仍然找不出任何有關那件寶物的線索，只好透過傳播媒體，求助於善心人士，現在就將全書內容抄錄如下：

書名：如何使用□□—□□□□□來安天下（那七個字可能被別人抹去了，筆者猜那可能就是那件寶物上的七個奇字）（編者按：此七字是Pctools）

內容：

在 A>下，打入此七字咒語，便可隨意使用這個寶物。

※嚴重警告：此法只有在邪惡勢力過大時，才能使用，而且使用者必須像林沖一般正直，心中不可存一絲邪念，否則最後必走火入魔。

使用方法：

一、州縣資料：

(1)州縣資料包括現金（Gold）、糧食（Food）、金屬（Metal）、毛皮（Fur）、物價（Rate）、技能（Skill）、武裝（Arms）、支持度（Support）、防治洪水（Flood）、生產力（Land）、財富（Wealth）。而嘍囉（Men）、豪傑（Heroes）、在野豪傑（People）則包括在人物資料內，山寨（Castles）則包括在地圖資料內。

(2)州縣的資料儲存位址見表1。每州縣資料的排列方式見表2。

★表1說明：在SAVEDATA檔中各儲存位置第1州資料起始位址。每1州資料佔24位元，因此只要根據此表再加以計算即可，例如要找第7個遊戲進度中第20州的起始位址，先查出第1州是在95磁區第56位元，再以下列方法計算：

56＋24×19＝512　512÷512＝1…0

95＋1＝96

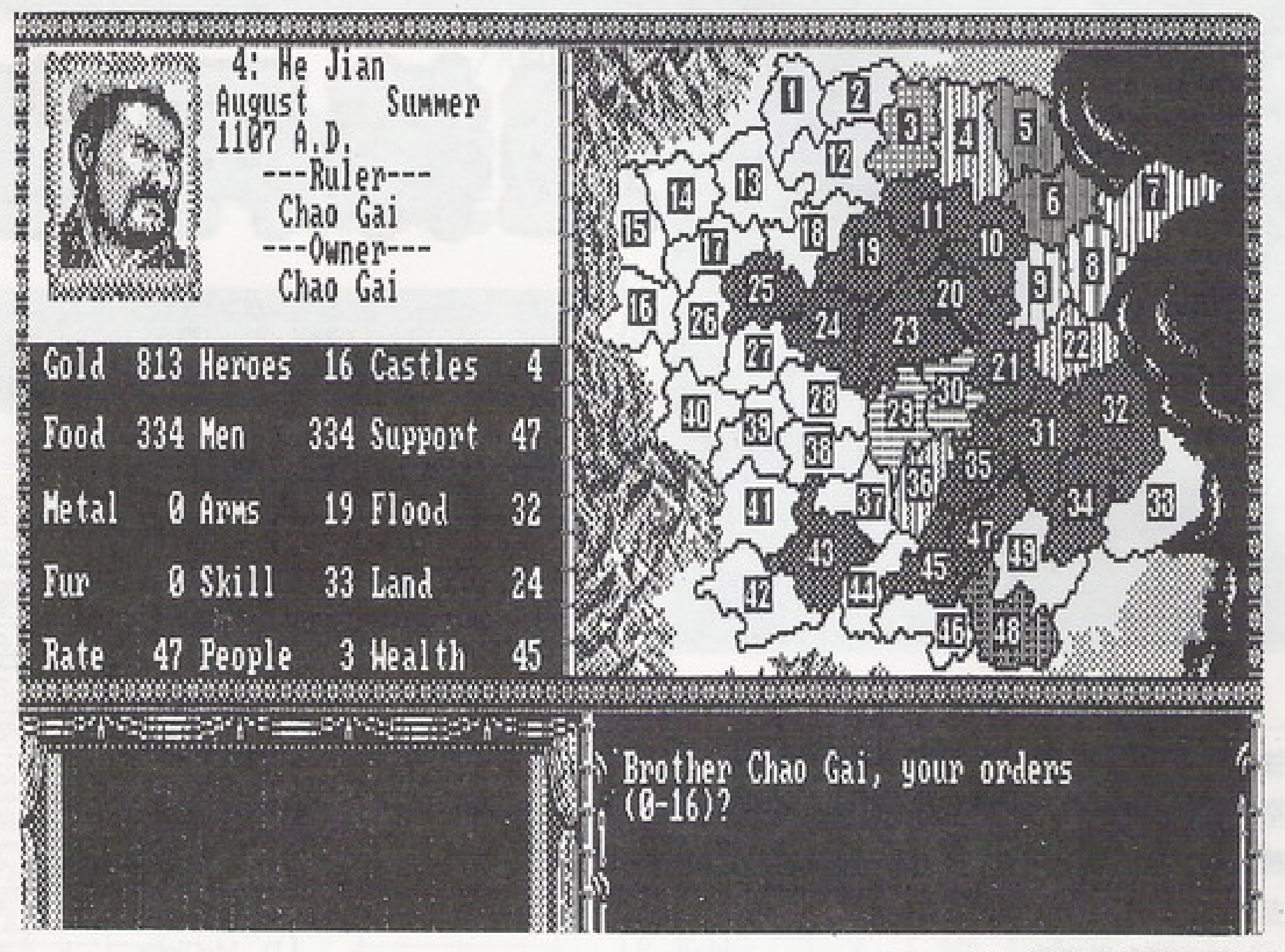
所以知道第20州是存在第96磁區第0位元的以後24位元中。

遊戲進度	磁　區	起始位址
1	11	326
2	25	281
3	39	236
4	53	191
5	67	146
6	81	101
7	95	56
8	109	11
9	122	478
10	136	433

（表1）

位元	說　明	位元	說　明
1	最好別亂改	13	皮毛（FUR）
2	最好別亂改	14	皮毛（FUR）
3	最好別亂改	15	物價（RATE）
4	最好別亂改	16	防治洪水（FLOOD）
5	00	17	生產力（LAND）
6	00	18	財富（WEALTH）
7	現金（GOLD）	19	支持度（SUPPORT）
8	現金（GOLD）	20	武裝（ARMS）
9	糧食（FOOD）	21	技能（SKILL）
10	糧食（FOOD）	22	最好別亂改
11	金屬（METAL）	23	最好別亂改
12	金屬（METAL）	24	最好別亂改

（表2）



△圖 1：第 4 州資料（實際情形）。

★表 2 說明：各州資料的24位元所代表的意義。其中現金、糧食、金屬、毛皮必須將兩個位元倒過來看，最大修改值為 FF 7F（32767），超過則會變負值，其他佔一位元的資料最高值均為 FF（255），另外，註明「最好別亂改」的位元，改了會使世間出現異象，哪位比老道道行更高深之人，能解出這些位元的意義，本老道立刻拜他為師。

⑶以下舉一例，請對照圖 1 和圖 2



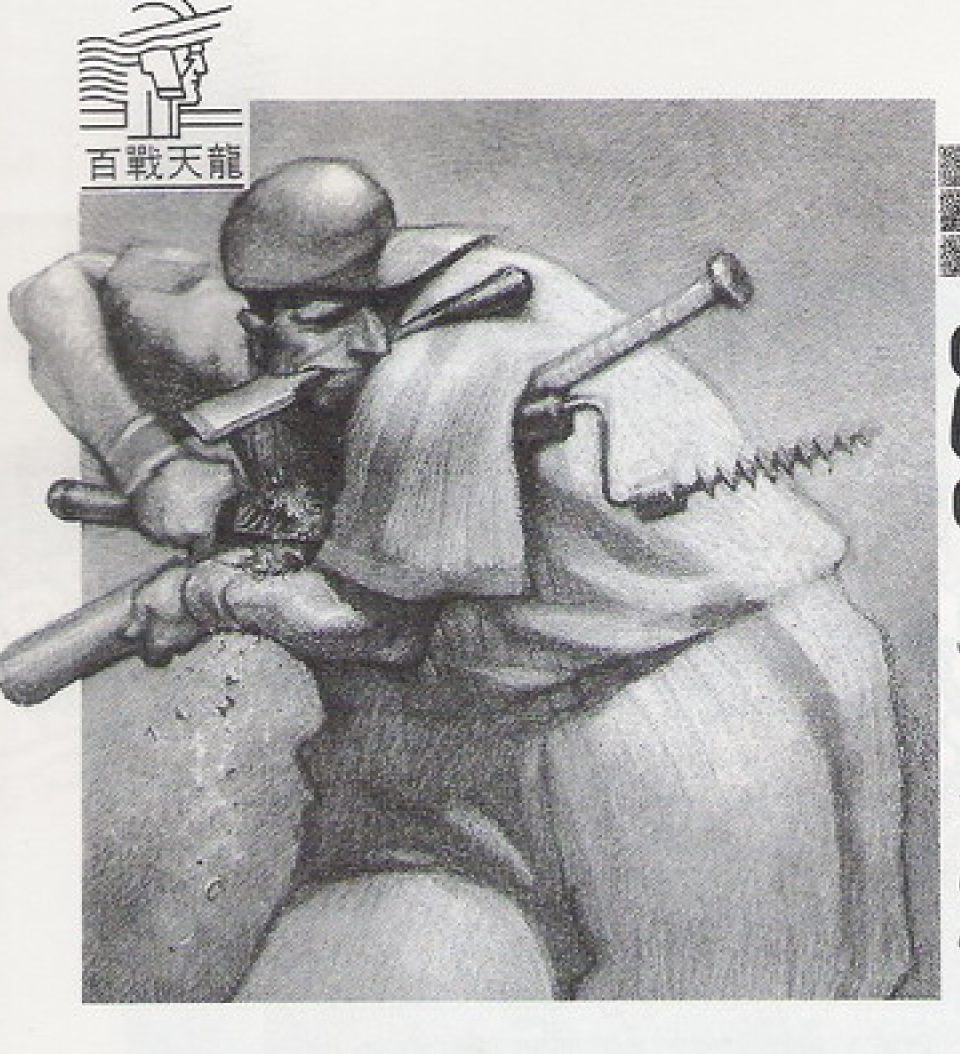
▽圖 2：第 4 州資料（用寶物時的情形）。

<待續>

```
PC Tools Deluxe R4.30                                          Vol Label=None
----------------------------------Sector Edit Service----------------------------------
Path=B:\
File=SAVEDATA.      Relative sector 0000011, Clust 00227, Disk Rel Sec 0000463

Displacement ------------------- Hex codes----------------------     ASCII value
 0256(0100)  00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
 0272(0110)  00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
 0288(0120)  00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
 0304(0130)  00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 01 00 00 00 00 00
 0320(0140)  00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
 0336(0150)  00 00 00 00 2E 21 0C 0A 00 00 00 00 00 00 00 00          .!
 0352(0160)  68 0A 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 3E 1F 0D 0D     h            >v
 0368(0170)  00 00 00 00 00 00 1C 11 80 02 00 00 31 00 0F 00          <     1
 0384(0180)  00 00 00 00 40 1B 0E 0E 01 0F 3B 00 F4 0B BC 04         @     8   =
 0400(0190)  62 01 00 00 2D 03 4E 01 00 00 00 00 2F 20 18 2D     b    - N      / ^-
 0416(01A0)  2F 13 21 00 20 01 D4 12 8E 01 00 00 55 00 0F 00     / !           U
 0432(01B0)  1E 00 2D 00 28 35 37 37 2E 20 3C 10 0C 0F AA 0A     ^ - (577. <>
 0448(01C0)  5A 0B 00 00 F1 0A 3D 11 05 00 00 00 1E 3B 39 3A     Z     =<     ^;9:
 0464(01D0)  64 2B 64 00 5A 00 78 01 C0 0A 00 00 39 10 FD 16     d+d Z x +    9>
 0480(01E0)  0A 00 0C 00 30 33 35 33 60 39 5F 00 78 01 06 11         0353.9_ x   <
 0496(01F0)  06 06 00 00 76 06 CA 0E 00 00 4B 00 35 36 34 34         v       K 5644

 ^ v -> <- = cursor F1=swap entry area  F5=update  F6=cancel update  ESC=exit
Home=first pos End=last pos  PgUp=1st half  PgDn=2nd half
```



強棒再出擊

哦！修改啊！看我的吧!!

拙者強棒再出擊神話連篇（刊於第七期）基於劇情只列出部份資，今日特將之補齊。

請祭出你的 PC-TOOLS，目標 Disk #1，依下列各表修改。

表一、球員攻擊防禦資料的格式

相對位移	意　義
0	R=跑壘速度
2	T=傳球力道
4	C=接球能力
6	BA(1)=擊球力道
8	BA(2)=擊出的飛球型式
10	S=受傷後能支撐的局數



表二、投手投球資料的格式

相對位移	意　義
0	C=控球力
2	SP=球速
4	S=精力
6	F=疲勞度
8	PI(1)=第一種擅長的球路
10	PI(2)=第二種擅長的球路

（註：各值意義請參照強棒再出擊神話連篇）

表三、球員價碼的資料格式

相對位移	意　義
0～1	例如C9 φ2=713，乘以1000=713000

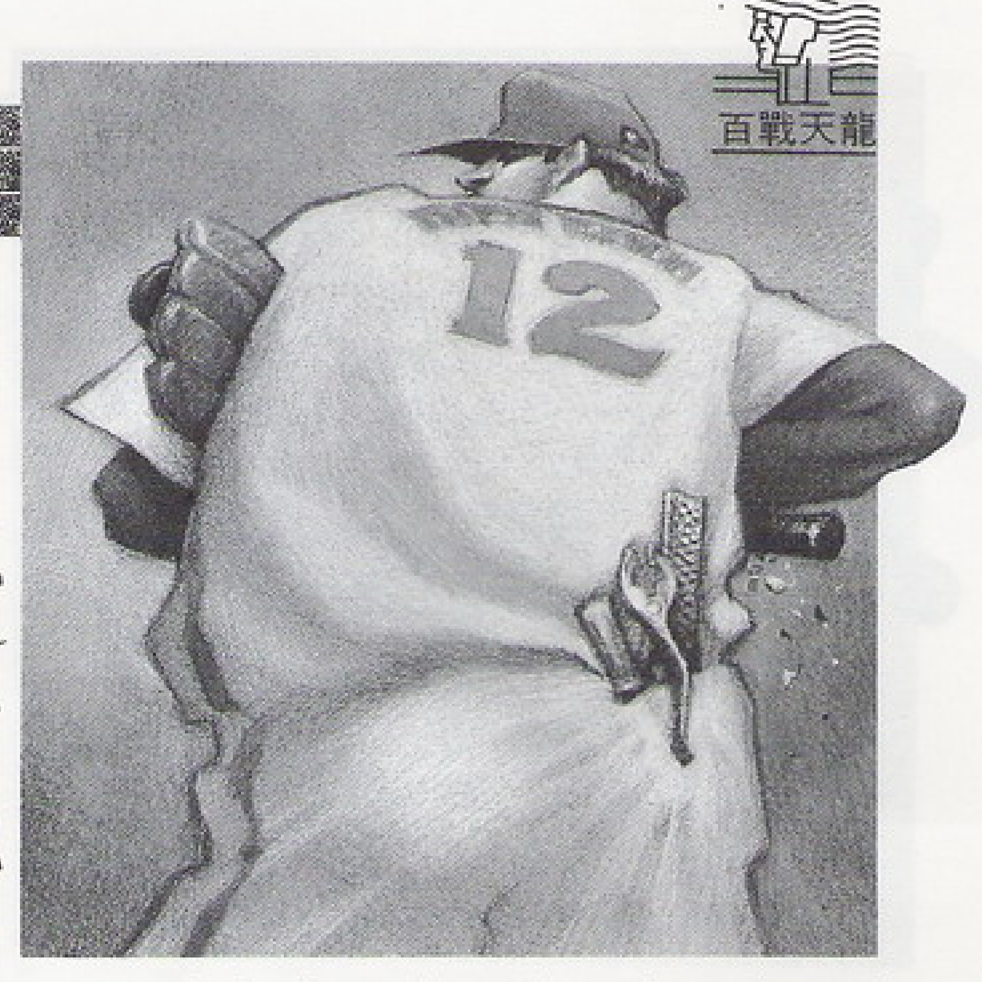
PART1：組織新球隊—改 BASEBALL.ORG

表四、Eugene 隊基本球員的資料位置

姓　名	攻防資料		投球資料	
	sector	起始 disp	sector	起始 disp
K. Ryan	1	248		
D. Erte 1	1	266		
P. Bowman	1	284		
J. Burton	1	302		
D. Slye	1	320		
R. Rayl	1	338		
J. Tunnell	1	356		
B. Arient	1	374		
M. Edwards	1	392	5	142
T. Reyneke	1	410	5	154
P. Lukaszuk	1	428	5	166
D. Lukaszuk	1	446	5	178
D. McClurg	1	464	5	190
L. Hutton	1	482	5	202
D. Rose	1	500		
K. Miller	2	6		
A. Gagnon	2	24		
G. Volkmer	2	42		

表五、Menlo Park 隊基本球員的資料位置

姓　名	攻防資料		投球資料	
	sector	起始 disp	sector	起始 disp
R. Lieblich	2	168		
J. Tretton	2	186		
B. Davis	2	204		
M. Suarez	2	222		
D. Lehrberg	2	240		
G. Mulligan	2	258		
W. Townsend	2	276		
L. Viveros	2	294		
K. Flock	2	312	5	214
S. Whiteley	2	330	5	226
N. McClinto	2	348	5	238
C. Cobb	2	366	5	250
P. Zuzelo	2	384	5	262
S. Young	2	402	5	274
P. Rose	2	420		
T. Ishida	2	438		
D. Koch	2	456		
D. Simerly	2	474		



資料檔補述

/APOIIO

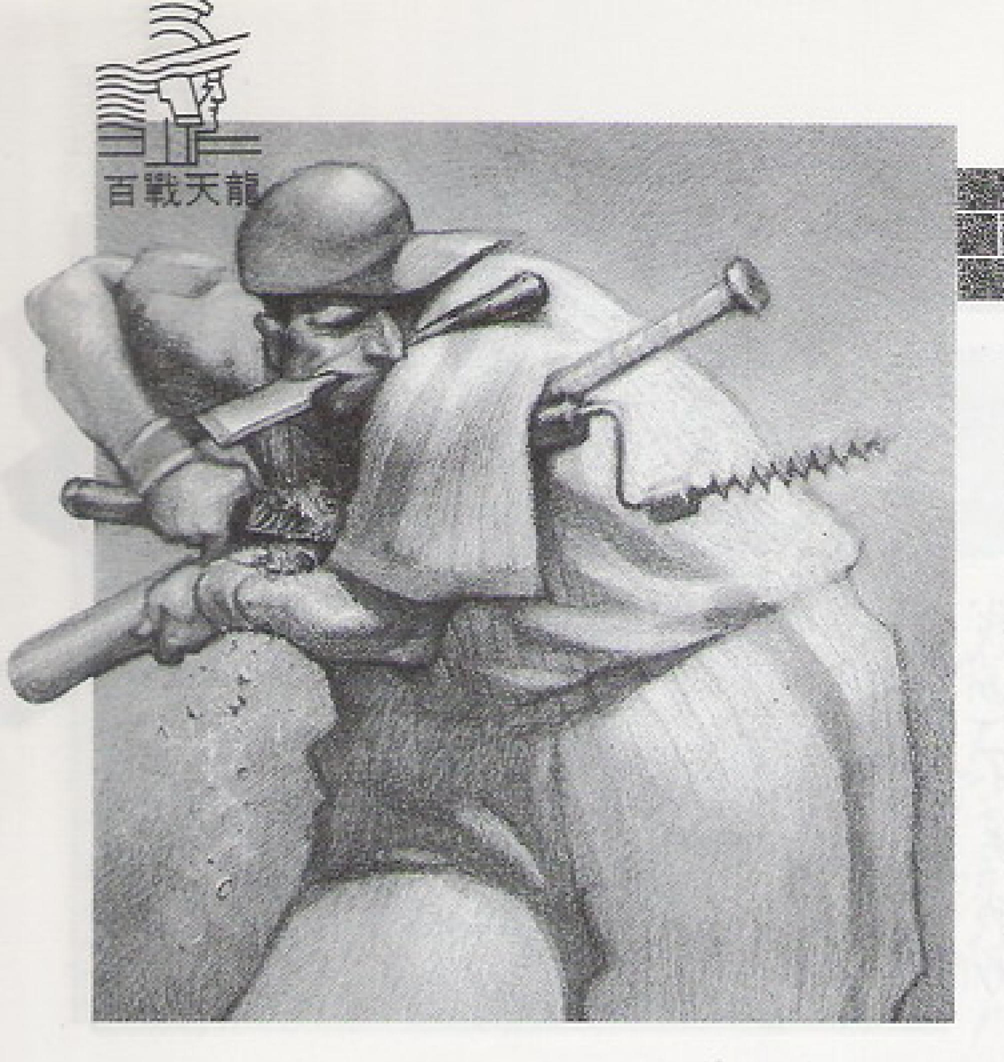
我也不羞哦!!


表六、新手的資料位置

姓　　名	攻防資料		投球資料		價　　碼	
	sector	起始 disp	sector	起始 disp	scetor	起始 disp
A. Chaplin	3	88			5	502
J. Bull	3	106			5	504
L. Warren	3	124			5	506
B. Dimick	3	142			5	508
S. Hughes	3	160			5	510
T. Bellamy	3	178			6	0
T. Thomas	3	196			6	2
R. Cousens	3	214			6	4
J. Dean	3	232			6	6
G. Anderson	3	250			6	8
C. Bacani	3	268			6	10
K. Balthase	3	286			6	12
L. Bradshaw	3	304			6	14
K. Cooper	3	322			6	16
E. Derivas	3	340			6	18
J. Ma	3	358			6	20
J. Marsella	3	376			6	22
H. Mills	3	394			6	24
M. Mongellu	3	412			6	26
D. Pels	3	430			6	28
D. Rines	3	448			6	30
B. Schonfis	3	466			6	32
C. Street	3	484			6	34
L. Stagnitt	3	502			6	36
G. Weisman	4	8			6	38
H. Welch	4	26			6	40
K. Zmak	4	44			6	42
C. Garske	4	62	5	286	6	44
S. Giordano	4	80	5	298	6	46
S. Roberson	4	98	5	310	6	48
R. Gusa	4	116	5	322	6	50
D. Harlow	4	134	5	334	6	52
D. Head	4	152	5	346	6	54
L. Hicks	4	170	5	358	6	56
W. Herriford	4	188	5	370	6	58
B. Holt	4	206	5	382	6	60
S. Jordan	4	224	5	394	6	62
P. Kohler	4	242	5	406	6	64
A. Leavens	4	260	5	418	6	66
S. Roach	4	278	5	430	6	68

表七、自由球員（老手）的資料位置

姓　　名	攻防資料		投球資料		價　　碼	
	sector	起始 disp	sector	起始 disp	scetor	起始 disp
B. Yogi	4	296			6	70
B. Johnny	4	314			6	72
G. Lou	4	332			6	74
C. Rod	4	350			6	76
R. Jackie	4	368			6	78
B. Ernie	4	386			6	80
W. Maury	4	404			6	82
M. Stan	4	422			6	84
C. Ty	4	440			6	86
D. Joe	4	458			6	88
M. Willie	4	476			6	90
M. Mickey	4	494			6	92
R. Babe	5	0			6	94
A. Hank	5	18			6	96
C. Roberto	5	36			6	98
Y. Cy	5	54	5	442	6	100
S. Tom	5	72	5	454	6	102
P. Jim	5	90	5	466	6	104
F. Whitey	5	108	5	478	6	106
K. Sandy	5	126	5	490	6	108



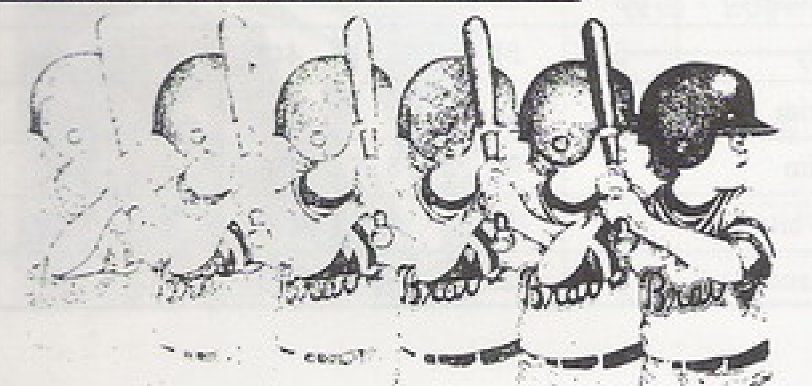
PART 2 遊戲過程中一

改＊.ONE

（Eugen 隊資料位置參見強棒再出擊神話連篇）

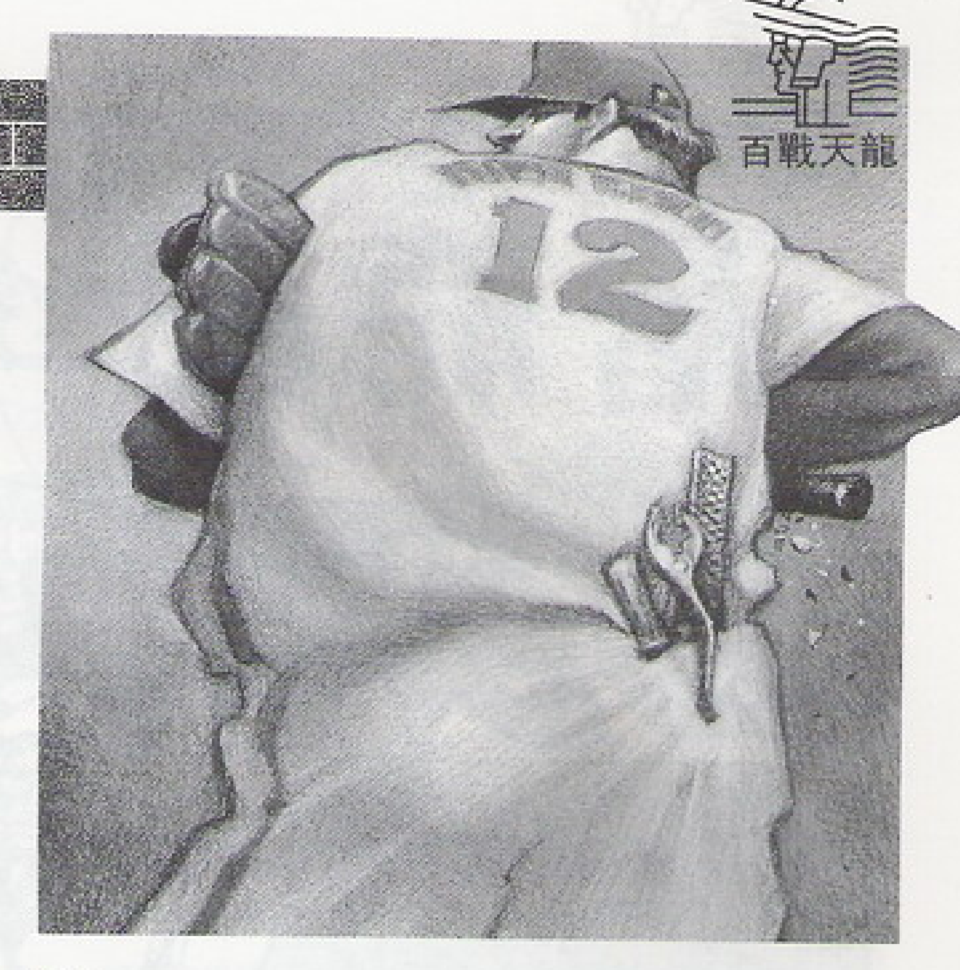
表八、Menlo Park 隊基本球員的資料位置

姓名	攻防資料		投球資料	
	sector	起始 disp	sector	起始 disp
R. Lieblich	2	206		
J. Tretton	2	224		
B. Davis	2	242		
M. Suarez	2	260		
D. Lehrberg	2	278		
G. Mulligan	2	296		
W. Townsend	2	314		
L. Viveros	2	332		
K. Flock	2	350	5	252
S. Whiteley	2	368	5	264
N. Mcclinto	2	386	5	276
C. Cobb	2	404	5	288
P. Zuzelo	2	422	5	300
S. Young	2	440	5	312
P. Rose	2	458		
T. Ishida	2	476		
D. Koch	2	494		
D. Simerly	3	0		



表九、新手的資料位置

姓名	攻防資料		投球資料		價碼	
	sector	起始 disp	sector	起始 disp	scetor	起始 disp
A. Choaplin	3	126			6	28
J. Bull	3	144			6	30
L. Warren	3	162			6	32
B. Dimick	3	180			6	34
S. Hughes	3	198			6	36
T. Bellamy	3	216			6	38
T. Thomas	3	234			6	40
R. Cousens	3	252			6	42
J. Dean	3	270			6	44
G. Anderson	3	288			6	46
C. Bacani	3	306			6	48
K. Balthase	3	324			6	50
L. Bradshaw	3	342			6	52
K. Cooper	3	360			6	54
E. Derivas	3	378			6	56
J. Ma	3	396			6	58
J. Marsella	3	414			6	60
H. Mills	3	432			6	62
M. Mongellu	3	450			6	64
D. Pels	3	468			6	66
D. Rines	3	486			6	68
B. Schonfis	3	504			6	70
C. Street	4	10			6	72
L. Stagnitt	4	28			6	74
G. Weisman	4	46			6	76
H. Welch	4	64			6	78
K. Zmak	4	82			6	80
C. Garske	4	100	5	324	6	82
S. Giordano	4	118	5	336	6	84
S. Roberson	4	136	5	349	6	86
R. Gusa	4	154	5	360	6	88
D. Harlow	4	172	5	372	6	90
D. Head	4	190	5	384	6	92
L. Hicks	4	208	5	396	6	94
W. Herriford	4	226	5	408	6	96
B. Holt	4	244	5	420	6	98
S. Jordan	4	262	5	432	6	100
P. Kohler	4	280	5	444	6	102
A. Leavens	4	298	5	456	6	104
S. Roach	4	316	5	468	6	106



表十、自由球員（老手）的資料位置

姓名	攻防資料		投球資料		價碼	
	sector	起始 disp	sector	起始 disp	scetor	起始 disp
B. Yogi	4	334			6	108
B. Johnny	4	352			6	110
G. Lou	4	370			6	112
C. Rod	4	388			6	114
R. Jackie	4	406			6	116
B. Ernie	4	424			6	118
W. Maury	4	442			6	120
M. Stan	4	460			6	122
C. Ty	4	478			6	124
D. Joe	4	496			6	126
M. Willie	4	2			6	128
M. Mickey	4	20			6	130
R. Babe	4	38			6	132
A. Hank	4	56			6	134
C. Roberto	4	74			6	136
Y. Cy	4	92	5	480	6	138
S. Tom	4	110	5	492	6	140
P. Jim	4	128	5	504	6	142
F. Whitey	4	146	6	4	6	144
K. Sandy	4	164	6	16	6	146

提示：

(1)把價碼改低，就可以買到一大票好手。

(2)將傳球、接球能力和跑壘速度改成最高，然後叫電腦替你防守，便萬無一失。否則上半局辛辛苦苦得了三兩分，到了下半局一下子便倒賠十分。

(3)雖可將打擊能力改到最強，但千萬別叫電腦替你打擊，不然別怪強打者揮不出全壘打。



蠻俠神鷹 部份無敵版

在軟體世界雜誌[illegible]裡，曾經刊登過蠻俠神鷹的二、三關修改，可是經我一再實驗，發現只有第二關變成無敵，第三關還不是，於是利用 PC Tools 找出使二、三關無敵的真正修改位置，希望大家能玩的更痛快。

首先載入 PC-Tools，找到 SAVAGE.EXE 檔按 E 鍵進入編輯系統後，按 F2 鍵，鍵入14找到下列畫線部份，把01都改為 FF 即可。

```
Displacement ----------------- Hex codes -------------------    ASCII value
0224(00E0)  00 03 E8 C1 00 C8 06 50 01 32 C6 06 9F 00 01 E8
0240(00F0)  BF 01 E8 9C 03 BB B4 00 BA 06 09 E8 6A 14 E8 0B
0256(0100)  03 80 3E 82 00 15 74 03 E9 9E 00 BB B2 00 BA 08
0272(0110)  06 E8 54 04 E8 20 05 BB 00 00 8A 87 C9 00 3A 87
0288(0120)  D2 00 75 17 43 83 FB 09 75 F0 C6 06 9F 00 03 BB
0304(0130)  18 01 BA 08 00 E8 30 04 EB 72 90 BB 31 01 BA 08
0320(0140)  00 E8 24 04 E8 66 90 C6 06 50 01 33 C6 06 9F 00
0336(0150)  01 E8 5D 01 E8 3A 03 BB E4 00 BA 06 09 E8 08 04
0352(0160)  E8 08 03 80 3E 82 00 15 75 3C BB B2 00 BA 08 0B
0368(0170)  E8 F5 03 E8 C1 04 BB 00 00 8A 87 C9 00 3A 87 D2
0384(0180)  00 75 17 43 83 FB 09 75 F0 C6 06 9F 00 03 BB 18
0400(0190)  01 BA 08 0D E8 D1 03 EB 13 90 BB 31 01 BA 08 00
0416(01A0)  E8 C5 03 EB 07 90 E8 06 01 E8 E5 01 B4 01 CD 6C
0432(01B0)  BB FF 00 BA 06 0B E8 AF 07 BB 56 01 BA 4A 01 B0

Home=first pos  End=last pos
```



侯哲文

屠龍記 飛天入地術

Barbarian

/Monster Master

精誠所至，金石為開。西格一心欲手刃親仇，這番為正義而戰的決心感動了地府深處的冥王，特許其父亡魂在必要時給予助力。目前至少發現了以下兩種異象：

一、半空天行

地形限制：

右邊是斷崖，以西格的跳躍力可及右側畫面邊緣，且須位於畫面上半層。

施展方法：

依西格的跳躍力估量起跳地點，跳躍後如果佇足畫面右側邊緣上空即告功成。接下來以行走或奔跑指令繼續向右前進即可。

附帶說明：

目前僅發現一處位置符合上述的地形條件。該畫面的特徵是上半層有一刺石機關，右緣為斷崖；斷崖旁有道斜梯從上半層右方通到下半層左方，下半層有一敵人。

如果不小心跳過頭，當西格直接轉換到下個畫面，也不過是緩緩從天而降，並不會墜地身亡。若施展成功，於此可避開兩個敵人和一處陷阱。

二、元身地遁

地形限制：

畫面的上半層和下半層都能自由往返右方或左方的隔鄰畫面，在上半層畫面右方施展。

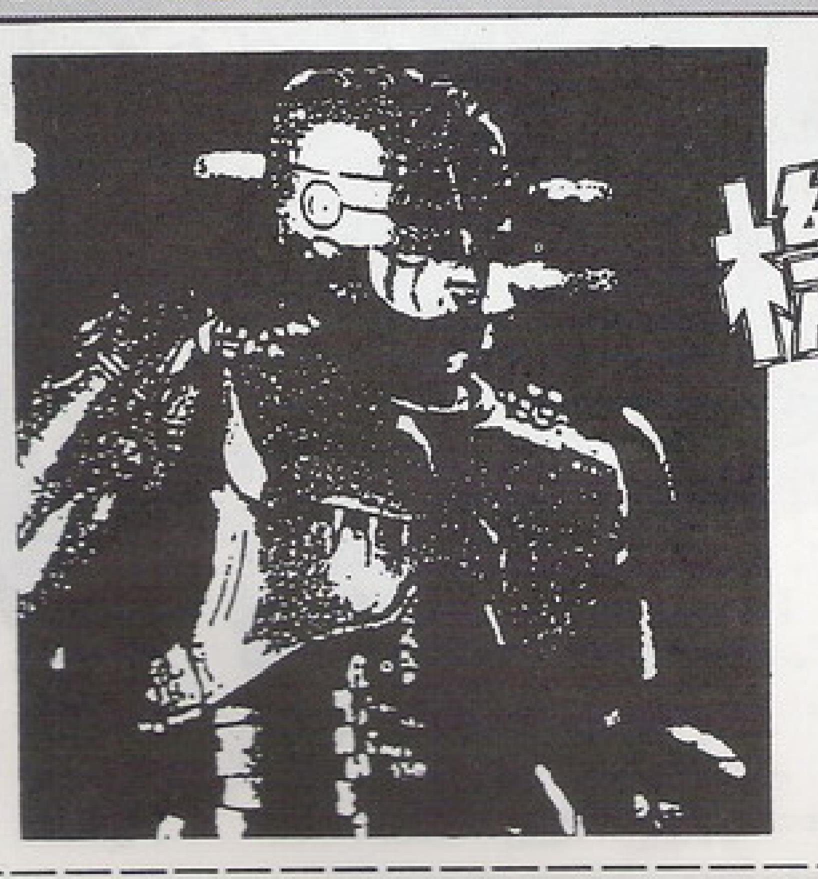
施展方法：

向右碎步前進，直到轉換畫面前的最後一步立即左轉，西格會從上半層慢慢沉落到下半層地面。

附帶說明：

這回有相當多畫面適合施展，但要注意畫面右緣下方是不是被封住，否則一旦西格沉至下半層，就會卡在那兒動彈不得。使用鍵盤控制比較容易做出正確動作。

如果西格在你的指揮下能來去自如，那麼，恭喜你擁有了無敵技巧的基礎。仔細觀察敵人動態，你可以發現敵人的攻擊動作；只要是敵人並未做出攻擊動作，即使你和敵人重疊也不會損傷。屠龍記並非採取積分制，避免無謂的戰鬥才能保存實力。*





/尤啓任

當戰警走到上方遇見敵人時，卻不斜上或斜下射擊，我們可以同時按：Q+P是右上，Q+O是左上，A+P是右下，A+O是左下。當我們要一直射擊前進，必須把鍵按著不放。*



得分秘技與得分技巧



李國銘

一、得分秘技：

此秘技只限用於第一關及第二關。當你解決所有敵人及此關的老大時，應往月臺和碼頭跳，不可思議的事情發生了，此時雖然血全部因"自殺"而損耗光了，過關後就知道生命次數卻沒有減少，也因此得到極高的分數，最多可達7800分，不信你試試看！並請注意，在第二關時，必須等到音樂快結束時才可行動，否則會白白送掉性命，真可惜。

二、攻略技巧：

在各關開始時，站在畫面中央，使出後踢，不管是誰，都將屈服在你的腳下，連老大也不例外，但大塊頭（Mr. Big）可不行了，他的槍法可厲害了。對付飛車黨時，先走到岸邊，找出越野車轉彎時的位置，然後在那兒使用原地跳踢，便可很快解決他們。第四關的刺客是狠角色，如果被他們的刀子一刺，可不好玩了，所以儘量不要被他們夾攻或正面敵對。至於大塊頭（Mr. Big），可用飛踢解決他，但是要小心他的子彈，否則你就會變成蜂巢了。



RENEGADE

生命力修改

方善悅

熱血高校是一個動作性模擬遊戲，生命力和時間實在是讓許多玩家傷腦筋，由於筆者功力有限只找出生命力之修改法。首先載入PCTOOLS程式利用找尋功能（F鍵）找出RENE. BAS裡C6 87 D3 A9 18的位置後（附圖一）按 E 鍵將最後的18改為70，再按F5儲存起來，就可以持續你的生命力。

最後別忘了學會「蹲下攻擊」，它將是使你能在限時之內打死「不要臉的頭頭」最佳功夫。

```
PC Tools Deluxe R4.24                                            Vol Label=None
-----------------------------File Search Service--------------------------------
Path=D:\RENEGADE
File=RENE.BAS

 Please enter character string for which to scan below. You may enter the search
 string in ASCII or HEX. If you enter HEX, an EXACT match is done. Otherwise a
 case-insensitive search is done. You may change entry modes by pressing F1.

|                                                              |<-- ASCII
 ---------------------------------------------------------------
 0 0 0 0 0 0 0 0 0 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 3 3 3   SEARCH
 1 2 3 4 5 6 7 8 9 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 0 1 2   ARGUMENT
 ---------------------------------------------------------------    LENGTH:05
|C687D3A918                                                     |<-- HEX


 <-+=begin search  F1=toggle entry mode  ESC=exit
```

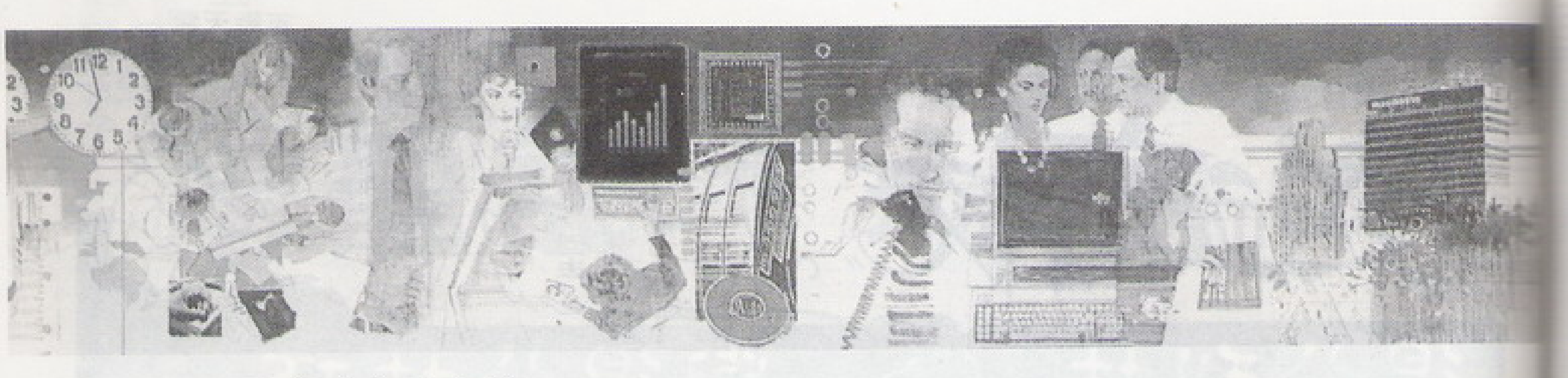
```
PC Tools Deluxe R4.24                                            Vol Label=None
----------------------------Sector Edit Service--------------------------------
Path=D:\RENEGADE
File=RENE.BAS        Relative sector 0000072. Clust 10549. Disk Rel Sec 0042307

Displacement ----------------- Hex codes-------v-------------     ASCII value
 0256(0100)  05 00 32 8B F0 36 8B 34 36 8B 34 0B F6 5E 58 C3       2  6 46 4  .X+
 0272(0110)  E8 C! FF D1 E3 36 8B 04 8B E8 8B 46 04 2E 89 87         6     F .
 0288(0120)  5B AC D1 EB 8A 46 08 2E 8B 87 24 AA 8B 46 12 D1      |    F..  $  F
 0304(0130)  E3 2E 89 87 3F AA D1 EB 36 8A 64 1C FE C4 2E 8B       .  ?   6 d  -.
 0320(0140)  A7 9E AB C3 2E A0 39 AF E8 4B FF D1 E3 2E A1 3A         +. 9  K    . :
 0336(0150)  AF 2E 89 87 C6 AA 2E C7 87 0A AC 00 00 2E C7 06       .     .      .
 0352(0160)  AC AC 00 00 D1 EB 2E A0 3C AF 2E 8B 87 EE A9 2E            . < .     .
 0368(0170)  8A 26 3D AF 2E 8B A7 09 AA 2E C6 87 AB AA 00 36       &= .     .      6
 0384(0180)  8A 64 1D 80 FC 01 7F 02 B4 02 2E 8B A7 D3 A9 2E       d      . + .     .
 0400(0190)  C6 87 91 AC 00 2E C6 87 B8 A9 00 2E C6 87 E2 AC              .     .
 0416(01A0)  00 C3 BB 00 00 B4 01 2E C6 06 FC 65 00 E8 39 FE       +=   + . -  e  9
 0432(01B0)  2E C6 87 D3 A9 18 2E C6 87 B8 A9 00 D1 E3 2E A1       .      ^.        .
 0448(01C0)  8E BB 2E 89 87 C6 AA 2E A0 91 BB 2E C7 87 0A AC       =.       .   =.
 0464(01D0)  00 00 D1 EB 2E 8B 87 EE A9 2E A0 90 BB 2E 8B 87             .    .   =.
 0480(01E0)  09 AA 2E C6 06 B0 8E 00 C3 56 55 52 2E F6 06 39        .   *   +VUR.   9
 0496(01F0)  AF 7F 74 12 2E 80 BF 90 A9 00 75 05 E8 45 FF EB        .t . +    u  E

 ^ v -> <- = cursor  F1=swap entry area  F5=update  F6=cancel update  ESC=exit
Home=first pos  End=last pos  PgUp=1st half  PgDn=2nd half
```



聽我的準沒錯



不是佳片不出爐……

請看軟體世界的產品分類目錄

（前有＊表支援魔奇音效卡）

動　作

遊戲名稱	編號	片數	售價
怒 I	貴 11	1	80
怒 II——怒號層圈	貴 70	1	80
忍者大對決	貴 35	1	80
最後的忍者	貴 59	2	150
瘋狂大賽車 I	貴 62	1	80
瘋狂大賽車 II	貴144	1	80
快打磚塊 I	貴116	1	80
＊ 快打磚塊 II	貴148	1	80
雙截龍 I	貴 94	2	150
雙截龍 II	貴176	1	80
機動戰士	貴 6	2	150
惡魔城	貴 22	2	150
鬥之機敵	貴 24	1	80
卡諾夫	貴 40	2	150
鐵手戰神	貴 42	1	80
瘋狂大毀滅	貴 45	1	80
死亡之劍	貴 47	1	80
綠扁帽	貴 53	2	150
黑街風雲	貴 63	1	80
送報童	貴 64	1	80
霹靂飛車	貴 69	1	80
4×4越野大賽車	貴 76	1	80
飛艇戰士	貴 81	1	80
空降遊騎兵	貴 89	1	80
前進高棉	貴 96	2	150
終極警探	貴101	2	150
快打旋風	貴110	2	150
威探闖通關	貴111	2	150
古巴反戰	貴114	2	150
狂飆飛車手	貴115	1	80
時空大盜	貴117	1	80
星際征服者	貴118	1	80
小鮫立大功	貴119	1	80
龍之忍者	貴120	2	150
屠龍記	貴122	1	80
魔宮傳奇	貴125	1	80
高速賽車	貴128	1	80
魔鬼訓練營	貴129	1	80
街頭鬥士	貴130	2	150
＊ 空中飛鯊	貴132	2	150
＊ 熱血高校	貴134	2	150
＊ 蜘蛛人	貴138	2	150
機器戰警	貴140	1	80
擺俠神鷹	貴141	1	80
閃電鋼球	貴143	2	150
世界怪物大競賽	貴145	2	150
時空戰士	貴146	2	150
集中火力	貴147	2	150
無敵神槍	貴149	2	150-
毀天滅地	貴150	2	150
魔斧	貴156	2	150
超人	貴157	2	150

遊戲名稱	編號	片數	售價
＊ 烏茲衝鋒槍	貴159	2	150
太空小蜜蜂	貴160	1	80
聖戰奇兵・動作版	貴163	2	150
毀滅戰士	貴164	1	80
殺人執照	貴165	1	80
猛鬼逛街	貴167	2	150
忍	貴170	2	150
＊ 衝鋒飛車	貴172	2	150
異形	貴173	2	150
終極警探・電影版	貴174	2	150
武道館	貴177	2	150
槍林彈雨	貴180	2	150
＊ 第一滴血 III	貴181	2	150
氙星異形	貴182	2	150
聖劍之征	貴185	2	150
＊ 快樂泡泡龍	貴192	2	150
激流浪子	貴196	2	150
長槍英雄	珍 6	3	230
魔鬼戰警	珍 10	3	230
＊ 宇宙神風號	珍 13	4	270
＊ 魔鬼剋星 II	珍 26	4	270
太陽神之眼	珍 34	3	230
終極孤鷹	珍 39	4	270
出擊飛鷹	珍 43	3	230



戰　鬥

遊戲名稱	編號	片數	售價
飛狼突擊 II	貴 16	1	80
大海盜	貴 23	2	150
戰斧	貴 32	1	80
空中英雄	貴 38	1	80
紅色十月號	貴 39	1	80
深太空	貴 50	1	80
火狐狸	貴 55	1	80
風雲戰艦	貴 61	1	80
坦克大對決	貴 86	2	150



運　動

遊戲名稱	編號	片數	售價
燃燒的野球 I	貴 14	1	80
＊ 燃燒的野球 II	珍 35	3	230
天生好手	貴 5	1	80
野外籃球	貴 15	1	80
加州運動會	貴 27	1	80
野外棒球	貴 73	1	80
漢城奧運（上下）	貴 80	4	300
最後挑戰	貴 82	1	80
撞球大賽	貴 98	1	80
籃球1對1	貴102	2	150
強棒再出擊	貴104	2	150
＊ 海灘排球王	貴123	2	150
迷你高爾夫	貴124	1	80
職業網球大賽	貴189	2	189
藍天碧海風浪板	貴193	1	80



智　育

遊戲名稱	編號	片數	售價
俄羅斯方塊 I	貴 37	1	80
俄羅斯方塊 II	貴171	2	150
立體俄羅斯方塊	貴158	1	80
美女撲克・歐洲版	貴151	1	80
＊ 明星撲克	珍 23	3	230
瘋狂大家樂	貴 3	1	80
魔法彈珠檯	貴 10	1	80
迷宮組曲	貴 17	1	80
賭王鬥千王	貴 18	1	80
鑽石迷宮	貴 31	1	80
深入虎穴	貴 33	1	80
尋寶奇兵	貴 34	2	150
神奇王國	貴 48	1	80
打磚塊	貴 49	1	80
銀河迷宮	貴 58	1	80
摩登時代	貴 67	1	80
洛城警騎	貴 75	1	80
決戰西洋棋	貴107	2	150
全力反彈	貴137	1	80
水管狂想曲	貴166	1	80
＊ 電腦病毒防衛戰	貴179	1	80
奇中棋	貴184	1	80
重金屬美女	貴187	1	80
醫生也瘋狂	珍 8	3	230
炸彈小子	珍 41	3	230
＊ 四川省	珍 5	5	300

角色扮演（RPG）

	遊戲名稱	編號	片數	售價
	忍者傳奇	貴 30	2	150
	歐洲公路戰	貴 43	1	80
	巫 術 IV	貴 56	1	80
	影 之 門	貴 65	2	150
	飛輪武士（上下）	貴 95	2	150
	冰城傳奇 II	貴105	2	150
	鐵甲爭霸戰	貴108	2	150
*	國王傳奇	貴113	1	80
	泰坦風雲	貴186	2	150
	未來之魔法	珍 2	2	150
	光芒之池	珍 9	3	230
	魔法門 II	珍 17	3	230
	冬 之 冀	珍 18	3	230
	青色蜘的詛咒	珍 20	4	270
	銀河英雄	珍 27	2	180
*	克萊恩英豪	珍 40	4	270
*	創世紀 VI	珍 44	7	380
	武士傳說	珍 45	6	340

模　　擬

	遊戲名稱	編號	片數	售價
	名車大賽 I	貴 19	1	80
	名車大賽 II	貴121	2	150
	名車大賽 II 資料片	貴121	2	150
	GP大賽車	貴 85	1	80
	城市大賽車	貴154	1	80
	古董名車大賽	貴178	2	150
*	風馳電掣	貴188	2	150
	特技飛車	貴195	1	80
	超級機車賽	貴 20	1	80
	機車越野賽	貴142	2	150
*	方程式機車賽	貴168	2	150
	捍衛雄鷹	貴 28	1	80
	海獵鷹戰鬥機	貴 51	2	150
	俯衝轟炸機	貴 92	1	80
	飛向北越	貴109	1	80
	藍天使飛行特技小組	貴191	1	80
	F-19隱形戰鬥機	珍 5	3	290
*	F-15鷹式戰鬥機 II	珍 22	2	180

	遊戲名稱	編號	片數	售價
*	A-10坦克殺手	珍 28	4	270
	噴射戰鬥機	珍 33	3	230
	戰鬥轟炸機	珍 42	4	270
	無敵飛艇	貴 1	2	150
	重金屬坦克	貴126	1	80
	火 戰 車	貴131	2	150
	M4雪曼坦克	貴190	2	150
*	裝甲雄獅	珍 38	3	290
*	688攻擊潛艇	珍 16	2	180
*	紅色風暴	珍 24	2	230
	火爆魚雷艇	貴103	1	80
	模擬城市	珍 29	2	180
*	上帝也瘋狂	珍 37	2	180

立體文字冒險

	遊戲名稱	編號	片數	售價
*	警察故事 II	珍 7	6	340
	幻想空間 I	貴 21	2	150
*	幻想空間 II	珍 4	6	340
*	幻想空間 III	珍 30	8	420
	宇宙傳奇 II（上下）	貴 25	3	230
*	宇宙傳奇 III	珍 15	6	340
*	蘿塞拉的冒險	珍 3	9	460
	淘 金 熱	珍 11	5	300
*	英雄傳奇 I	珍 36	10	500
*	代碼：冰人	珍 47	9	460

戰　　略

遊戲名稱	編號	片數	售價
信長之野望（上下）	貴 77	2	160
三國志（上下）	貴 78	3	230

戰　　略

遊戲名稱	編號	片數	售價
水 滸 傳	珍 32	3	230
眼鏡蛇計劃	貴 46	1	80
銀河帝國大決戰	貴 71	1	80
聖女貞德	貴135	2	150
北 與 南	貴194	2	150

冒　　險

	遊戲名稱	編號	片數	售價
	瘋狂大樓	貴 68	1	80
*	雷戰奇兵・冒險版	珍 21	6	340
	風雲際會	貴 52	2	150
	黑暗金字塔	貴136	1	80
	地心探險	貴153	2	150
	瑪雅迷蹤	貴183	2	150

動作角色扮演

	遊戲名稱	編號	片數	售價
	喋血艦長	貴106	2	150
	幽城寶藏	貴133	2	150
	預言奇兵	貴139	2	150
	伊 蘇 國	貴155	2	150
	變形金鋼	貴161	2	150
*	銀河超能力戰記	貴175	2	150
	地心禍截	珍 12	3	230
	仙境故事	珍 25	3	230
*	風 行 者	珍 31	3	230

動作冒險

	遊戲名稱	編號	片數	售價
	海王星計劃	貴152	2	150
	步步殺機	貴169	1	80
*	太空捕快	珍 14	4	270

其　　他

	遊戲名稱	編號	片數	售價
	核子防衛戰	貴 13	1	80
*	水 果 盤	貴162	1	80
	摩登原始人趣味大對抗	珍 19	4	270

TOP 30 暢銷排行榜



本期名次	上期名次	遊戲名稱	類別
1	NEW	北 與 南	模 擬
2	19	俄羅斯方塊	智 育
3	22	重金屬美女	智 育
4	2	水 滸 傳	戰 略
5	NEW	快樂泡泡龍	動 作
6	23	美女撲克・歐洲版	智 育
7	1	上帝也瘋狂	模 擬
8	17	水 果 盤	博 弈
9	14	雙截龍 II	動 作
10	10	三 國 志	戰 略

本期名次	上期名次	遊戲名稱	類別
11	7	立體俄羅斯方塊	智 育
12	NEW	克萊恩英豪	角色扮演
13	—	城市大賽車	模 擬
14	11	烏茲衝鋒槍	動 作
15	26	水管狂想曲	智 育
16	9	俄羅斯方塊 II	智 育
17	5	武 道 館	動 作
18	21	電腦病毒防衛戰	智 育
19	4	氙星異形 II	動 作
20	NEW	M4 雪曼坦克	模 擬

本期名次	上期名次	遊戲名稱	類別
21	—	F-15鷹式戰鬥機 II	模 擬
22	6	魔鬼剋星 II	動 作
23	3	模擬城市	模 擬
24	8	噴射戰鬥機	模 擬
25	NEW	裝甲雄獅	模 擬
26	—	決戰西洋棋	智 育
27	—	伊 蘇 國	動作角色
28	18	名車大賽 II	模 擬
29	20	方程式機車賽	模 擬
30	16	撞球大賽	運 動

編輯部通告

≪徵稿≫

下列專欄開放，歡迎各位發燒友提筆相贊----

◎遊戲攻略：軟體世界遊戲之攻略或提示。

◎百戰天龍：(1)遊戲程式攸改篇（含無敵版）。
(2)遊戲資料檔剖析。
(3)攻略小密技。

◎PC地帶：關於PC GAM的軟、硬體探討。（含程式發表）

◎七嘴八舌：針對指定遊戲發抒己見（務必兼談優缺點）與玩GAME感受。

◎冒險補習班：為RPG初級玩家補習。

◎紙上談兵：各類軍事遊戲（戰略、模擬）中任何一場戰役的回顧與檢討。必須附圖解說該戰役的始末，包括雙方軍力佈置和攻防路線。

◎電玩短路：關於PC GAME的趣味漫畫。

◎華山論GAME：關於RPG的笑話或笑畫。

◎英雄交響曲：關於魔奇音效卡、電腦音樂的探討。

◎其他：由你來想。

投稿須知----

◎務必註明本名。

◎文章請用600字稿紙橫寫，字體務必工整，格式如附圖。（以電腦報表列亦可）

◎所附圖表必須清晰、完整，以鉛筆標記。印表機輸出者，墨色要濃。

◎投程式稿請附磁片。

◎漫畫稿：(1)請用針筆或黑色細簽字筆在白紙上繪圖，並加框。
(2)線條力求簡明、清晰。
(3)附上文字解說（以鉛筆書寫）。

◎單幅漫畫稿規格：(1)橫式——寬9公分，高7公分。
(2)直式——寬7公分，高9公分。

◎有任何撰寫計劃可先來信詢問。

◎本刊對採用的稿件有刪改權，不願被刪改（錯別字除外）者請先聲明。

◎作品經發表後，版權歸本刊所有。

◎為免郵寄失誤，請自行影印留底。

◎截稿日期：每月25日。

◎稿費：每千字300元起，圖表另計。

◎來稿請寄到：高雄市郵政28之34號信箱。

● 以下為投稿格式 ●

篇名：伊蘇國完全攻略
作者：單文靜
筆名：欣泓
地址：高雄市左營區自助新村11號
文不妥處煩請修改。

◎七嘴八舌：（五月二十五日截稿，500～ 900字）
(1)克萊恩英豪 (2)風馳電掣
(3)快樂泡泡龍

≪通告≫

訂閱或續訂雜誌須知----

◎目前只受理訂閱或續訂半年（六期），240元。

◎方式：使用郵政劃撥。帳號：40423740，戶名：謝明奇。
（注意：本帳號只供訂閱雜誌使用！）

◎請在劃撥單上註明「新訂戶」或「續訂戶」，續訂戶請將編號附上。

◎訂戶地址變更時，請在每月25日（以郵戳為憑）前來函通知。逾期者請到原地址取書。

郵購過期雜誌須知----

◎請先來信詢問是否有存書。

◎務必以郵票代替現金。
（試刊號、創刊號、第二、三、四、六、七、八期已無存書）

磁片維修須知----

◎先洽經銷商，換妥故障卡後更換，省錢省時省事。

◎寄回維修：(1)必須付維修費——每張磁片10元，及回郵30元。
(2)費用務必以郵票代替現金。
(3)自行包裝妥當，郵寄損毀概不負責。

郵購遊戲----

◎本公司不受理郵購遊戲，欲購遊戲請洽各地經銷商。

詢問問題----

◎以信件方式寄到：高雄市郵政28之34號信箱。

◎請在信封上註明「詢問問題」，以利處理。

◎必須附上回郵信封，否則恕不受理。

◎請勿寫在意見調查表上，以免延誤（或錯過）處理。

讀者意見調查表



一、讀者個人資料

1.姓名：＿＿＿＿＿＿　2.性別：☐男　☐女

3.電話：＿＿＿＿＿＿　4.年齡：＿＿＿＿

5.住址：＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿

6.職業：＿＿＿＿＿＿　7.教育程度：＿＿＿＿

8.每個月的零用錢或收入：＿＿＿＿＿＿

9.平均每個月花在電腦遊戲上的費用：＿＿＿＿

10.喜歡玩那些類型遊戲？

☐動作　☐戰鬥　☐立體文字冒險　☐冒險

☐戰略　☐模擬　☐動作角色扮演　☐角色扮演

☐運動　☐智育　☐其他：＿＿＿＿＿＿

二、編輯意見

1.您對這一期各單元的喜歡程度：

單元名稱	很喜歡	喜歡	沒意見	不喜歡	很不喜歡	為什麼？
NEW FILES	☐	☐	☐	☐	☐	＿＿＿＿
遊戲攻略	☐	☐	☐	☐	☐	＿＿＿＿
百戰天龍	☐	☐	☐	☐	☐	＿＿＿＿
PC 地帶	☐	☐	☐	☐	☐	＿＿＿＿
電玩短路	☐	☐	☐	☐	☐	＿＿＿＿
RPG 俱樂部	☐	☐	☐	☐	☐	＿＿＿＿
出槌大法師	☐	☐	☐	☐	☐	＿＿＿＿
啊噠裝備店	☐	☐	☐	☐	☐	＿＿＿＿
冒險補習班	☐	☐	☐	☐	☐	＿＿＿＿
華山論 GAME	☐	☐	☐	☐	☐	＿＿＿＿
七嘴八舌	☐	☐	☐	☐	☐	＿＿＿＿
英雄交響曲	☐	☐	☐	☐	☐	＿＿＿＿
熱線080	☐	☐	☐	☐	☐	＿＿＿＿
紙上談兵	☐	☐	☐	☐	☐	＿＿＿＿
GAME在桃	☐	☐	☐	☐	☐	＿＿＿＿
銷售排行榜	☐	☐	☐	☐	☐	＿＿＿＿
產品目錄	☐	☐	☐	☐	☐	＿＿＿＿

2.您喜歡這一期那幾篇文章？為什麼？

＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿

3.您不喜歡這一期那幾篇文章？為什麼？

＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿

4.您期待軟體世界雜誌推出那些單元？

＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿

三、美術編輯意見

1.您對這一期彩色頁的喜歡程度：

	很喜歡	喜歡	沒意見	不喜歡	很不喜歡	原因：配色	原因：編排	原因：佈圖	其他
封面	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	＿＿＿＿
封底	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	＿＿＿＿
第 1頁	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	＿＿＿＿
第 2頁	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	＿＿＿＿
第 3頁	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	＿＿＿＿
第 4頁	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	＿＿＿＿
第 5頁	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	＿＿＿＿
第 6頁	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	＿＿＿＿
第 7頁	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	＿＿＿＿
第 8頁	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	＿＿＿＿
第 9頁	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	＿＿＿＿
第10頁	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	＿＿＿＿
第11頁	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	＿＿＿＿
第12頁	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	＿＿＿＿
第13頁	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	＿＿＿＿
第14頁	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	＿＿＿＿
第15頁	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	＿＿＿＿
第16頁	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	＿＿＿＿

2.你喜歡這一期那幾頁黑白頁？為什麼？

＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿

3.您不喜歡這一期那幾頁黑白頁？為什麼？

四、發行意見

1.您對於軟體世界雜誌的滿意程度：

項　目	很滿意	滿意	沒意見	不滿意	很不滿意	為什麼？
編　排	☐	☐	☐	☐	☐	＿＿＿＿
紙　張	☐	☐	☐	☐	☐	＿＿＿＿
印　刷	☐	☐	☐	☐	☐	＿＿＿＿
裝　訂	☐	☐	☐	☐	☐	＿＿＿＿
包　裝	☐	☐	☐	☐	☐	＿＿＿＿
收書時間（訂戶）	☐	☐	☐	☐	☐	＿＿＿＿
售　價	☐	☐	☐	☐	☐	＿＿＿＿



讀者意見調查表

2.您是經由何種途徑得知軟體世界雜誌？

□親友介紹 □軟體世界產品

□逛街 □其他：__________

(一)訂戶請作答

3.您為什麼訂閱軟體世界雜誌？

□每一期都值得保存 □訂閱較零買方便

□其他：__________

4.如果雜誌到期，是否續訂？

□是 □否 為什麼？__________

(二)零買雜誌者請作答

5.您為什麼購買這一期軟體世界雜誌？

____

6.您通常每月何時購買軟體世界雜誌？

□每月1～12日 □每月13～20日

□每月21日以後 □不一定

7.您在何處購買軟體世界雜誌？

□電腦公司 □書店、文具行 □百貨公司

□唱片行 □其他：__________

8.您是否打算訂閱軟體世界雜誌？

□是 □否 為什麼？

五、電腦設備

1.目前擁有的電腦週邊設備：

□MGA □CGA □EGA □VGA □硬碟

□搖桿 □Mouse □Modem □印表機

□魔奇音效卡 □其他：__________

第十三期問卷調查表得獎名單

特別獎：黃紹武（桃園）

（獎品：Questron Ⅱ）

頭　獎：詹舜名（台中）

貳　獎：楊文宏（新竹）

羅愷杰（高雄）

叁　獎：韓德威（台南）

胡善熙（新竹）

范智偉（台北）

安慰獎：陳勝君（嘉義）

王志雄（台北）

歐智豐（台南）

黃清峰（桃園）

吳俊瑋（台北）

李建弘（台中）

陳仁威（台北）

吳宜平（台北）

翁靜嵐（高雄）

曾華瑩（新竹）



六、活動意見

1.您希望軟體世界雜誌舉辦什麼活動？（複選）

□遊戲比賽 □聯誼會 □產品展覽

□其他：__________

七、遊戲意見

1.您預料兩年後還會對電腦遊戲感興趣嗎？

□會 □不會 為什麼？__________

2.決定買某個遊戲的原因——

□軟體世界雜誌介紹 □偏好某類型 □看別人玩過

□被包裝廣告吸引 □名列排行榜 □經人推薦

□試玩過 □其他：__________

3.那些遊戲您買了之後覺得後悔？為什麼？

____



八、我有話要說

請詳細塡妥，寄回：高雄市郵政28-34號參加抽獎

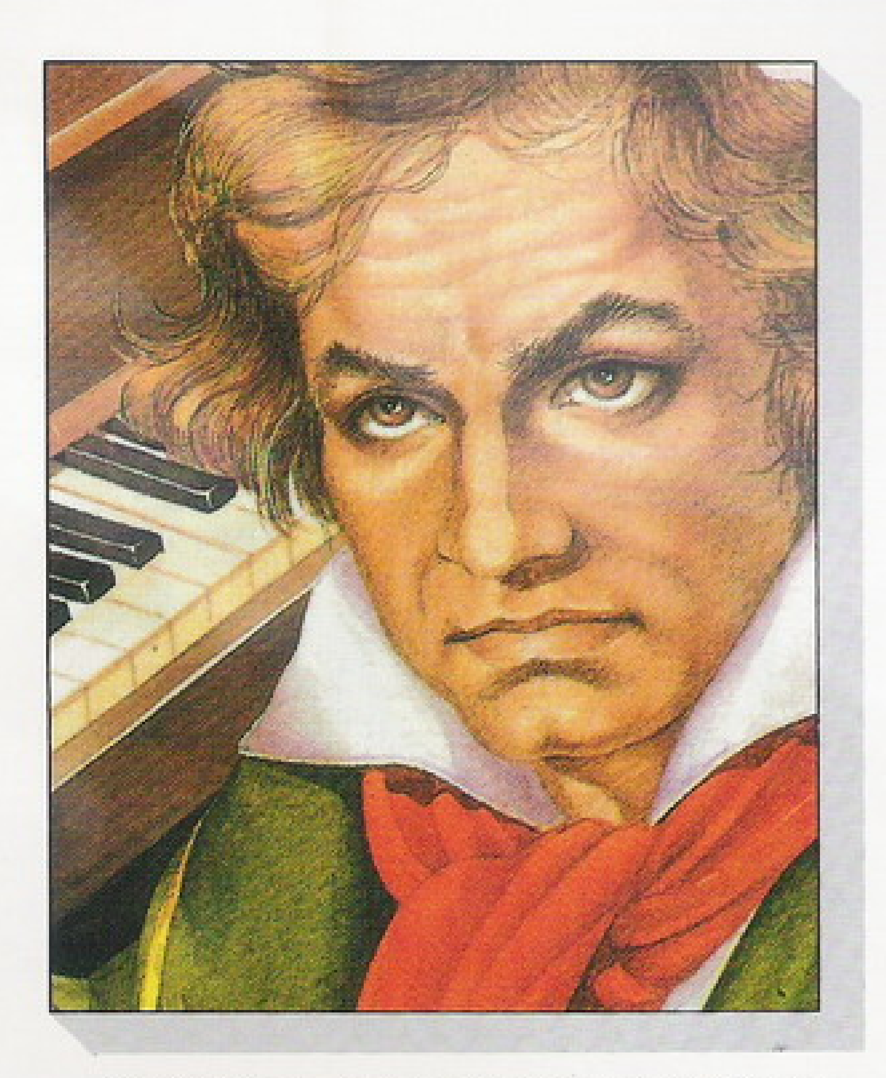
頭　獎1名：軟體世界珍藏版遊戲一套（3片裝）

貳　獎2名：軟體世界貴族版遊戲一套（2片裝）

叁　獎3名：軟體世界貴族版遊戲一套（1片裝）

安慰獎30名：精美備忘夾二個

請沿此線剪開，謝謝!!



一個失明的女孩激發了貝多芬的靈感

因而譜下了不朽名作〝月光曲〞

讓人們的音樂生活更豐盈

也使貝多芬的藝術成就更輝煌

NEW HiFi 魔奇音效卡 宛如貝多芬再世

將帶引您走進音樂新殿堂



學琴的孩子不會變壞？

傳統的休閒方式已不再能滿足新生代的需求，甚至成爲極重的負擔。

軟體世界爲你提供一個驚異新奇的科技新天地。





No Copy

軟體王國等你來探索

SOFT-WORLD RESEARCH CENTRE

軟體世界研究開發中心

亞太地區總部　中華民國高雄市郵政28之34號

P.O.B. 28-34 Kaohsiung Taiwan R.O.C.